PLAYSTATION 2 - GAMECUBE - XBOX - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - PSONE - ARCADE N° 122 septembre 2002 CONSOL

Project Z.ER

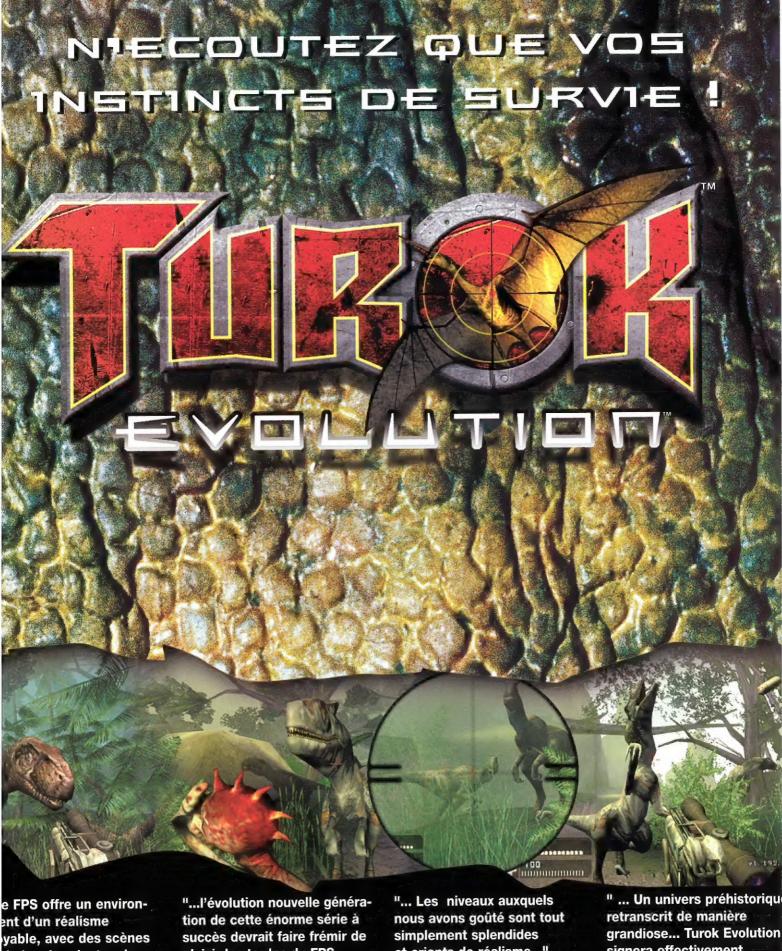
PEUR SUR LE JEU VIDÉO : Project Zero . Resident Evil . Etemal Dankee

SUPER MANO SINGAMENT CO. 1. LO 2 (1857). MRC 02. Le Seigneur des Anneque de l'est de l'accourt de l'est de l'es CÔTÉ JAPON: biohazard Ø (GC) · ICO 2 (PSZ) · Unlimited: Saga (PSZ) · Arneaux · Chost Spécial Reportages · MARO Surface des Arneaux · Chost Spécial Reportages · MARO CO · La Saigneur des Arneaux · Chost · Ch

Pilled : 200 des Princonts e ellement?

T 04161 - 122 - F: 5,50 €





la jungle criantes de é....."

oles+ - Juillet/Août 2002

plaisir les tordus du FPS d'anthologie..."

Playmag - Juillet/Août 2002

et criants de réalisme..."

Off. Nintendo Magazine - June 2002

signera effectivement l'apogée de la série." Loading - Juillet/Août 2002

MINTENDO GAMECUBE

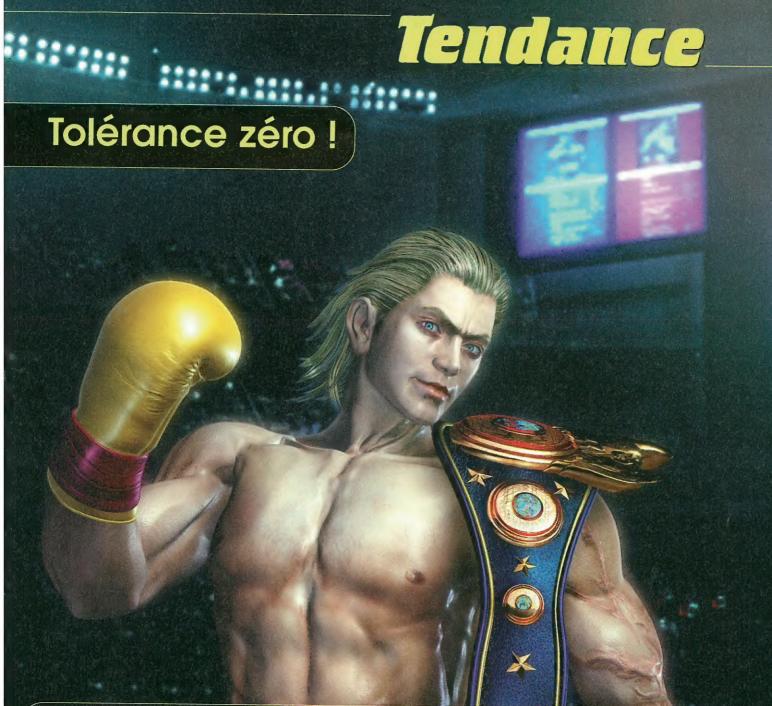




GAME BOY ADVANCE

Trucs, Astuces, Solutions Complètes au 08 92 68 24 68*ou au 3615 ACCLAIM*





n vacances, on se rend toujours mieux compte du taux d'abrutissement généralisé qui gagne les humains. Ca a commence il y a longtemps, il est vrai. D'abord, il y a les dégénérés de la route avec leurs grosses caisses qui vous doublent par la droite à 150 km/h et pilent devant vous pour bien vous faire comprendre qu'il fallait les laisser passer... au risque de créer un gigantesque carambolage! Je vous assure, mieux vaut avoir des réflexes et des nerfs d'acier... On continue sur les aires de repos, avec la traditionnelle ribambelle de gosses mal éduqués et malpolis, bousculant tout le monde sur leur passage et prenant un malin plaisir à laisser le plus de déchets possible sur les tables et autres sols immaculés. Et ce toujours à trois mètres d'une providentielle poubelle... Merci aux parents, qui, comme souvent, ne rélèvent jamais le niveau. Et vas-y que je gueule comme une truie, que je me crois seul au monde et que je jume encore plus quand il y a des enfants autour! Evidémment, une fois arrivé sur les plages, c'est souvent pire! Aucun respect des autres, des déchets partout, des mégôts de cigarette en guise de suble... Mon dieu, Lénine réveille-toi! Et vous déprimez encore plus lorsque vous entendez Nicolas Hulot ou Nicolas Vanier, des vrais » écolos, pas des clowns politicards, hurler de toutes leurs forces qu'on n'a jamais foutu autant de bordel sur Terre que depuis ces 50 dernières années! Mais bon sang, qu'attendons-nous pour nous révolter?! Rappelons que les États-Unis, premier pollueur mondial, n'ont toujours pas ratifié les accords de Kyoto (1997) qui prévoient de réduire considérablement l'émission de dioxyde de carbone (+18 % en dix ans chez eux!)... D'après certains experts, l'eau potable viendrait même à manquer dans les années à venir! Et je ne patle même pas de la forêt amazônienne, complètement décimée et vouée à disparaître, ni de la mer d'Aral, véritable égout de la planète, sans oublier les 6 000 espèces animales qui disparaissent chaque année! Oui, l'Homme pollue. Mais l'Homme est aussi très

P-S. : Après y avoir longuement joué, et contrairement à ce que nous vous annoncions dans le précédent numéro, la note de Pikmin restera définitivement à 7/10.

illita litte

C'est la rentrée et une pile incroyable de jeux nous attend sur nos

bureaux. Il y en a pour tous les goûts : action,

plate-forme. Doom-like,

aventure... Bref, la

course videoludique va

recommencer de plus

belle iusqu'à atteindre

son paroxysme a la

date fatidique de

Noël !!! Comme dirait

George Abitbol, alias

l'homme le plus classe

du monde : « Faut

s'mettre au tràvail...»

NEWS JAPON



Qui veut voir des photos de F-Zero sur GameCube ? Qui veut savoir ce que va nous réserver ICO 2 ? Qui veut se rancarder sur Tales of Destiny? Euh, vous bousculez pas trop les gars...

NEWS EUROPE





Au lieu de faire un blabla habituel comme tous les mois sur les jeux qui sortent, nous allons vous balancer en vrac des titres au nom évocateur : Onimusha 2, Rayman 3, Colin McRae Rally 3, Panzer Dragoon Orta, Star Wars Bounty Hunter...

REPORTAGE

74



C'est Angel qui s'est déplacé jusqu'à Dublin pour vous ramener du biscuit sur toute la gamme de jeux Activision 2002 présentée à l'Activate. L'ambiance n'était pas qu'au travail. Heureusement pour lui, il y avait également de la bière à volonté !!! En fait, il ne manquait que l'increvable « 421 » pour qu'il se sente à la maison.

NETP@D



L'équation est simple : Angel + Chris = récolte de potins sur le Ouaibe. Nos deux compères ont une fois encore écumé inlassablement les méandres de leurs bookmarks pour vous recueillir les derniers ragots en vogue sur Internet. Il sera question de rumeurs persistantes sur la GBA Plus et de bien d'autres surprises.

Joypad est édité par la société HDP. SA au capital de 42 000 euros, locatoire gérant, RCS NANTERRE B391341526. Siépe social : 10, rue Tilerry-le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 89 9
Tél. abannements : 01 55 63 41 14 (abannements ahtip Ir). Sièpe de la réadetion : Immeuble Delha 124, rue Danha TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex Présidente directrice générale : Christine Lenoir Directeur délégué : Pascal Troineau Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps /oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Nourdine Nini (Trazom)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent ou Japon : Aruno
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries ctrice : Sonia Jensen laire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro : Yann Bernard (Yann), Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Grég), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Litaine), Jean-François Morisse (T. S.N., Karlie Nilkiewicz (Karine), Olivier Perar (Ackbac), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHalt), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr Numero Promévente : 08 00 19 84 57

LA PUBLICITÉ

A PUBLICITÉ.
Irectrice commerciale: Claudipé Lefebvre (01.41.34.87.25)
irecter de publicité: Antaine Tomas (01.41.34.86.93)
irecteur de cliemèle: Jeon-François Feneux (01.41.34.86.93)
het de publicité: Senor Léony (01.41.34.87.38)
ssistante: Cégile-Marie Reyé (01.41.34.87.28)

SERVICE PROMOTION
Promotion: Anne Levevosseur
Abannements Jorpad 89 50002, 59718 Lille Cedex 9
Tarils 1 and (1) mr) france: 39,90 €,
Tarils Etronger sur demande au 01 55 53 41 14

LE MINITEL Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive Responsable : Frédéric Garcia

Phetagrovure: Compo Imprim, Hafilba
Imprimé por Bradard Grophique membre de £26 et la Galilote-Prenant
Distribution preses. Transpéros Presse
Illustration de la couverture: Project Zero © Wanadoo Edition
Depát légal à parultion. Tous traits de reproduction réserves.
Commission paritaire: 0303K/3360 Ce numéro comporte l'booklef editorioi de 32 pages jeté sur la couverture
qui no paut être vendu séparément et 1 encart abannement jeté
entre les pages 98 et 99.

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

DEUS EX

Grâce à La Lutaine, vous deviendrez un expert de la nano-technologie et de l'infiltration. Nous avons décidé de consacrer un booklet entier à l'un des jeux les plus novateurs de ces derniers temps : Deus Ex. Apprenez à assommer vos adversaires avec style, déjouez les complots machiavéliques avec maestria, récoltez les meilleures augmentations bioniques... On ne naît pas fourbe, on le devient!



JOYPAD 122 SEPTEMBRE 2002

ZOOMS

91



Bon, pour faire court, sachez que le test import incontournable de ce mois est sans conteste Super Mario Sunshine sur GameCube. Alors, jeu du siècle ou grosse mythomanie? Gollum et Greg vous délivrent leur analyse dans un manifeste de 6 pages.

TESTS

Ing.



Du côté des tests officiels, Resident Evil sur GameCube et Project Zero sur PS2 sont les titres en vue. Une mention spéciale à notre pauvre Willow atteint de varicelle, qui a dû affronter les regards des badauds dans le métro pour se rendre le soir à la rédaction, et tester Conflict Desert Storm et Commandos 2 tel un paria.

PlayStation 2/PSont

Boku No Natsuyasumi 2 (zoom)
Commandos 2 (test)
Conflict Desent Storm (test)
Della Force Urban Wartare (test PSone)
Dino Stalker (test)
Endgame (test)
Fire Blade (test)
Formula One Arcade (test PSone)
Freekstyle (test)
Gran Turismo Tokyo-Geneva (test)
Gungrave (zoom)
Jojo's Bizarre Adventure (zoom)
Mat Hoffman's Pro BMX 2 (test)
Men In Black 2 (test)
Peter Pan La Légende du Pays Imaginaire (test)
Popolocrois 3 (zoom)
Prisoner of War (test)
Project Zero (test)
Sarugechu 2 (zoom)
Slipheed The Lost Planet (test)
Slum Tennis (test)
Sulman - (test)
Sulkaden ill (zoom)
Tax Wanted (test)
Tekken 4 (test)
ToCA Race Driver (test)

Xhor

Buffy The Vampire Slayer (lest)
Bruce Lee (lest)
Commandos 2 (lest)
Conflict Deserf Storm (lest)
Enclave (lest)
Gauntlel Dark Legacy (lest)
Prisoner of War (lest)
Pro Tennis WTA Tour (lest)
Red Card (lest)
Slam Tennis (lest)
Turok Evolution (lest)
Turok Evolution (lest)

GAMECURE

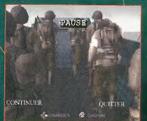
Beach Spikers (zoom)
Elernal Darkness (zoom)
Gauntlet Dark Legacy (test)
Resident Evil (test)
Super Mario Sunshine (zoom)
Taz Wanted (test)

GAME BOY ADVANCE

Aggressive Inline (test)
Bubble Bobble Old and New (zoom)
Cortex et Minus (test)
CT Special Forces (test)
Fomily Tennis (zoom)
Golden Sun 2 The Lost Age (zoom)
Golden Sun 2 The Lost Age (zoom)
Golden Sun 2 (test)
Speedball 2 (test)
Super Ghouls n'Ghosts R (zoom)
Iliny Toons Adventures Buster Bad Dream (test)
Turak Evolution (test)
Coolcube (test)

ASTUCES

140



Continuez à envoyer des astuces pour gagner les 5 Action Replay, mais si possible des fraîches et des inédites S.V.P. ! Envoyez-nous aussi des blagues bien pourries histoire qu'on puisse se fendre la gueule un bon coup ! Évitez les histoires trop vulgaires, merci !!!

Hot! Hot! Hot! Hot!

C'est Gollum, l'expert du survival-horror, qui vous livre son avis éclairé sur cette démo de biohazard Ø. On peut d'ores et déjà vous dévoiler la présence d'un nouveau gameplay qui gère 2 personnages simultanément à l'écran, et une réalisation toujours aussi éblouissante.



CONCOURS DE FOLIE

Gagnez des jeux, des consoles, des lecteurs DVI des téléphones portables, des chèques cadeaux.

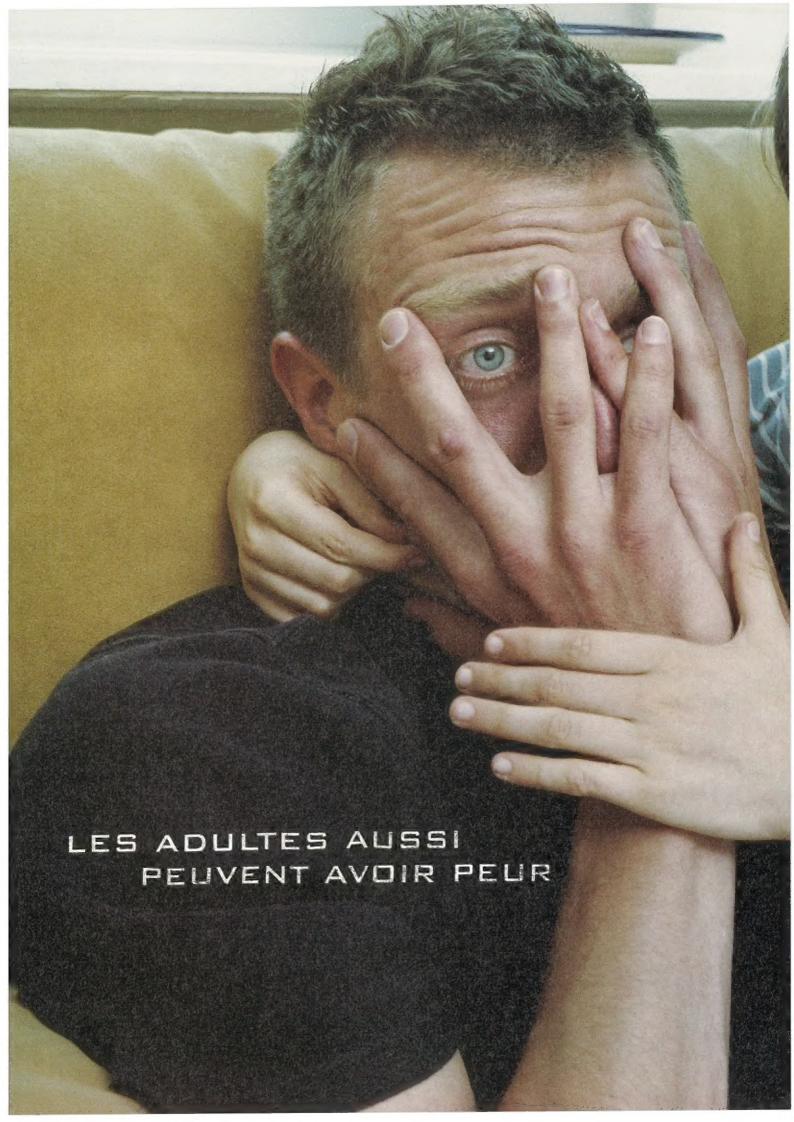
En appelant le...

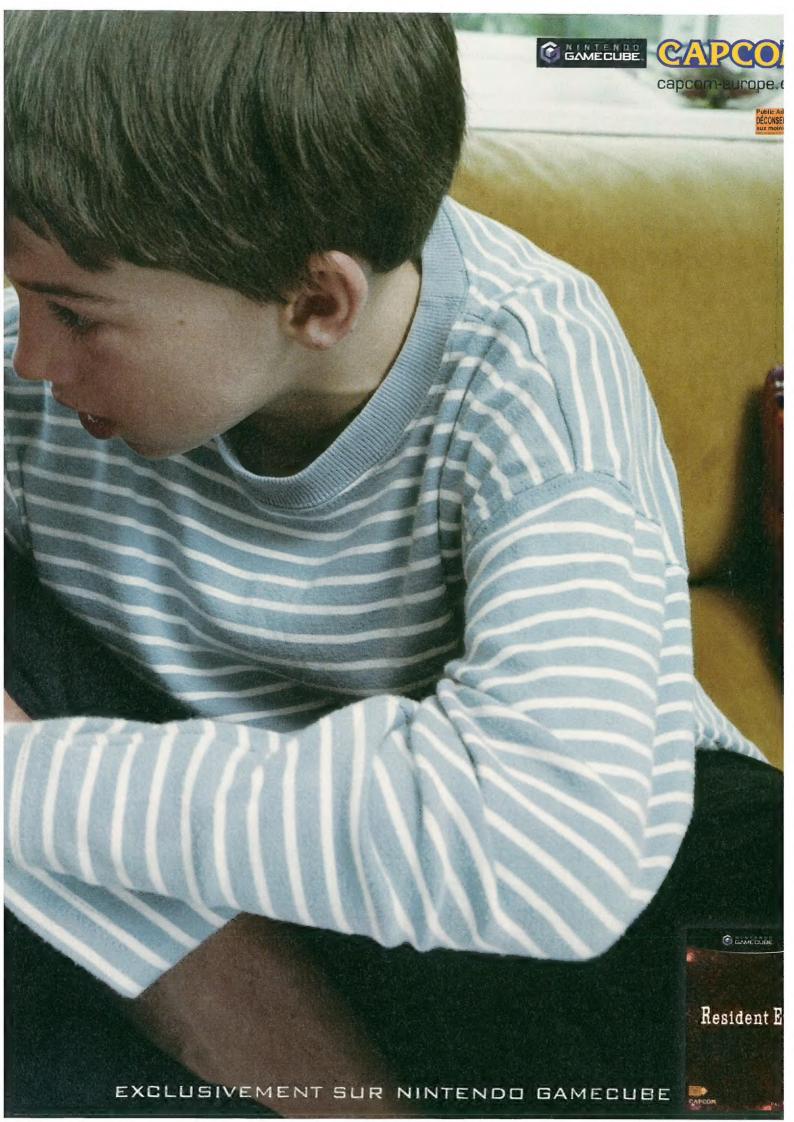
0 892 705 222

les meilleures ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO

Et aussi sur le...







GAGNEZ des jeux

PlayStation_®2



Project ZERO



En jouant sur le...

892 705 222

les meilleures ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO

TECMO Wanadoo

TOUTES LES SORTIES DE GES PROGRAMS MOS

Pour une rentrée, l'actualité est particulièrement chargée. On a failli manquer de pages ! Mais bon, en forçant un peu, on est parvenu à tout faire tenir, un peu comme lorsqu'on fait ses bagages pour rentrer de vacances. Mais non, je ne retourne pas le couteau dans la plaie. Tiens au fait, en parlant de plaie, j'ai chopé la varicelle juste après être revenu de Corse, donc du coup, je suis obligé de bosser chez moi comme un pestiféré, pour ne pas contaminer les autres membres de la rédaction. Bon, pour en revenir à nos moutons, du côté de l'Europe, on a droit à une avalanche de news plus ou moins excitantes;

l'actualité nippone, quant à elle, est un peu plus anecdotique. Ce mois de septembre, en tout cas, aura été riche en reportages et en événements. Ubi Soft nous en dit plus sur Splinter Cell (le Metal Gear-like de la Xbox) mais également sur Ghost Recon. Activision revient en force avec des productions populaires (la gamme O², les X-men...) mais d'une originalité discutable. Attention à la lassitude! Electronic Arts, quant à lui, s'apprête à réaliser le coup marketing de l'année avec un jeu dédié au Seigneur des Anneaux vraiment prometteur. Pas si mal pour un début d'automne. J'vous laisse, ça me gratte...

Auto Modellista (PlayStation 2)	18
Colin McRae Rally 3 (PlayStation 2)	32
Eternal Arcadia Legend (GameCube)	20
Ferrari F355 Challenge (PlayStation 2)	52
FIFA 2003 [PlayStation 2]	51
Hitman 2 [PlayStation 2]	36
Panzer Bragoon Orta (Xbox)	46
Rayman 3 [PlayStation 2, Xbox & GameGube]	34
Red Faction 2 (PlayStation 2)	39
Run Like Hell [PlayStation 2]	39
Silent Hill 2 Inner Fears (Xbox)	43
Tales of Destiny 2 (PlayStation 2)	22
The Thing (PlayStation 2 & Xbox)	44
Time Splitters 2 (PlayStation 2)	56
Unlimited : Saga (PlayStation 2)	10



JOYEUX BŒUF ILE » TOUS!



on sang, on boucle dans dix minutes et je n'ai toujours pas préparé ma colonne d'introduction des news aponaises ! De quoi vais-je donc bien pouoir vous parler ? De Super Mario Sunshine, le premier jeu vidéo qui permet le bronzer tout en jouant dans son salon ? Des incroyables aventures de Greg au Japon, qui est capable de prendre son éléphone pour m'appeler alors que nous nous trouvons face à face, ensemble, à discuter, et qui demande « Allo, Aruno ? », puis s'excuse en disant qu'il voulait appeler ine jeune fille qui l'attendait pour un grand eu d'artifice ? De mon increvable climatisation Hitachi, une petite merveille capable de vous faire passer la tempéraure ambiante d'un appartement tokyoite de 34° à 20° en quelques petites minutes quasiment sans faire le moindre bruit ? . De cette charmante jeune fille que j'ai croisée dans la gare de Shinjuku début août, et qui portait un joli t-shirt coloré frappé de la très puissante composition de mots rançais « Joyeux Bœuf IIe » (quelle classe quand même, la langue française sur les /êtements japonais) ? De ce formidable coup de soleil que j'ai pris sur les jambes alors que je me trouvais sur une plage privée de Chiba (près de Tokyo) tout en écoutant les morceaux de rap underground aponais qu'hurlaient les haut-parleurs d'un maître nageur australien ? Non, en ait non, je ne vais pas vous parler de tout cela. Tout simplement parce qu'il ne me reste plus que quelques petites lignes avant d'arriver au bout de cette colonne. Alors pour finir, je profite de cet espace oour m'adresser aux fans de Square, en eur disant que le 8 août dernier, leur cher éditeur a enfin annoncé sa line-up sur GBA. e premier titre de la liste, le nouveau volet de Chocobo, sortira cette année. Dans le courant de l'hiver 2002/2003, ce sera au tour du tout nouveau Final Fantasy Tactics de nous éblouir. Puis en été 2003, on aura droit à un nouveau Seiken Densetsu — issu de la série des Legend of Mana. Mais surtout, le très attendu Final Fantasy Crystal Chronicle, prévu pour le printemps 2003 au Japon, sera un jeu capable de profiter des possibilités de connectivité de la GBA et de la GameCube ! Nous ne manquerons pas de vous reparler de tous ces softs au cours des prochains mois.

Made

Japan

Unlimited:

Saga



Editeur : Squarn Machine : PlayStation 2 Sortie au Japon : Décembre 2002

Sortie au Japon : **Decembre 2** Sortie en Europe : **N.C.**



Admirez la classe des graphismes lors des phases de combat !

Après un chaotique Final Fantasy XI Online, Square nous revient avec un jeu de rôle classique et solide, qui devrait redonner le sourire à tous les grands fans de l'éditeur nippon.

Square semble enfin remettre les pieds sur terre. Après Final Fantasy The Movie et les « je me prends pour le Walt Disney du nouveau millénaire », ou encore, plus récemment, Final Fantasy XI Online et les « je me prends pour le leader d'une nouvelle ère de jeu en réseau », l'éditeur nippon a décidé de repasser par la case « RPG traditionnel » : deux bons naufrages d'affilée ne pouvaient que lui remettre les idées en place. Prévu pour décembre prochain au Japon, Unlimited : Saga s'annonce comme une valeur sûre, un jeu de rôle tout à fait classique — dans le bon sens du terme — profitant à la fois de la grande expérience d'une équipe talentueuse et de la surpuissance d'une PS2 judicieusement exploitée.

U : Saga pour les intimes

À la tête de ce développement, on trouve un créateur que l'on peut sans nul doute qualifier de père de la







Lors des dialogues entre les personnages, on passe à une représentation de style bédé.

série des Saga : Akitoshi Kawazu. En ce qui concerne le character design, le travail a été confié à Yûsuke Naora, un designer relativement peu connu, mais dont l'expérience se révèle assez impressionnante, directeur artistique sur Final Fantasy VII, VIII et X ; on lui doit notamment la splendide illustration de l'héroïne de FFX marchant sur les eaux, en couverture de notre numéro d'été 2001. Son rôle dans le développement d'Unlimited : Saga s'étend d'ailleurs à l'ensemble du soft, puisqu'il occupe également une position de producteur graphique. Beaucoup de travail pour un seul homme donc, mais avec à la clé un effet très positif : un style graphique homogène et totalement maîtrisé. L'entente entre Kawazu et Naora semble parfaite et, pour la petite histoire, sachez que le nom d'Unlimited : Saga se révélant assez long, ils se contentent de l'appeler U : Saga quand ils sont entre eux ; nous en



Des cartes aux graphismes simplistes que des illustrations viennent subtilement compléter

Les développeurs prévoient toute une série d'effets speciaux particulièrement efficaces ancienne pirate, appelée Laura (dont les yeux n'ont

ferons de même dans la suite de cet article. La réalisation de ce soft s'illustre par une recherche très poussée sur l'essence même du genre RPG, laquelle tient, selon eux, en deux éléments fondamentaux : l'aspect évolutif des personnages et l'aspect découverte. Avec un système de jeu épuré et centré sur la jouabilité, ce titre semble s'éloigner des récentes productions de Square qui, malgré leur incontestable beauté, pemaient par leur côté confus, hétérogè-

ne et par la présence trop marquée d'éléments purement démonstratifs et par voie de conséquence quasiment inutiles dans un jeu vidéo. Enfin moi j'dis ça comme ça, mais à écouter leurs propos, il semblerait que les créateurs d'U : Saga soient du même avis...

Un brillam RPG en perspective

L'histoire de ce soft met en scène plusieurs personnages principaux, parmi lesquels une veuve,



Grêce à la technique Dolby Pro Logic II de Dolby Laboratories, ce soft recrée sur de simples haut-parleurs stéréo des effets sonores d'une qualité très proche d'un jeu

plus rien à dire), qui fait figure d'héroïne, ainsi qu'un garcon répondant au nom d'Henri, personnage au rôle plus secondaire selon les créateurs. On trouvera au moins six autres héros avec lesquels on formera des groupes d'exploration et de combat au cours de l'aventure. Point commun de tous ces braves gens : vouloir éclaireir le mystère de la légende des Sept Merveilles qui, lorsqu'on libère leur force, peuvent faire entrer le monde dans un âge d'or et de splendeur. Notons que le fait de pouvoir savourer l'histoire selon le point de vue de différents héros constitue l'une des grandes caractéristiques de la série Saga — Square parle de « free scenario system » — et qu'ici, une fois de plus, nous devrions avoir droit à une approche du même type. Comme tout RPG qui se respecte, U : Saga comporte des phases « field » dans lesquelles le joueur déplace ses persos au sein des niveaux. Ces phases ont été réalisées de manière à laisser le joueur libre d'imaginer l'endroit où il se trouve. Extrêmement simplistes et designées en 2D, elles ne comportent rien de particulier et ne s'illustrent que par la présence des héros dessinés comme des soldats de plomb, einsi que d'images façon

La grande saga des Saga

Bien que moins célèbre que Final Fantasy ou encore Seiken Densetsu, la série des Saga fait tout de même incontestablement partie des grands RPG de Square. Soutenue par de très nombreux fans, elle totalise plus de huit millions de jeux vendus au Japon! Lance timidement sur l'écran monochrome de la Game Boy il y a déja treize ans, le premier Saga a donné suite à tout un ensemble de volets réalisés sur un total de quatre consoles dont deux portables. Afin de ious donner une idée du chemin parcouru avant d'arriver à ce superbe Unlimited : Saga sur PS2, voici la liste des huit volets commerciali

1989 : Makai Tōshi Sa•Ga (Game Boy,

adaptē sur WonderSwan Color en 2002) 1990 : Sa•Ga 2 Hihō no Densetsu (GB) 1991 : Jikû no Hasha Sa•Ga 3 (GB)

1992 : Romancing Sa Ga (Super Famicom, adapte sur WonderSwan Color en 2002) 1993 : Romancing Sa Ga 2 (SFC) 1995 : Romancing Sa Ga 3 (SFC)

1997 : Saga Frontier (PlayStation) 1999 : Saga Frontier 2 (PS)

Unlimited: Saga s'annonce comme une valeur sûre





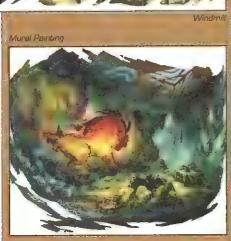
Le résultat se veut nouveau, étonnant et charmeur

Images pour enfants sages

Regardez bien ces jolies illustrations. Figurezvous qu'il ne s'agit pas de simples images dessinées afin de mettre en place l'univers de jeu, mais bien d'écrans qui apparaissent tels quels dans le quart d'écran haut gauche lors des phases « field », et qui expriment l'atmosphère du lieu dans laquel vous vous trouvez.







« joli livre pour enfants sages », qui apparaissent 🖡 dans le coin haut gauche de l'écran. Cette représentation minimaliste rappelle quelque peu l'ère des consoles 16 et surtout 8 bits, dont les limites en matière d'affichage ne permettaient pas de réaliser que des images simples, mais dont la force, relativement insoupçonnée à l'époque, était sans nul doute d'immerger totalement le joueur en l'incitant à faire l'effort d'imaginer l'univers dans lequel se trouvaient ses héros. Alternant avec les phases de carte, les batailles d'U : Saga semblent pour leur part somptueuses, notamment en ce qui concerne leurs graphismes très recherchés. Si l'on se fie aux explications des créateurs, il ne s'agit ni d'images 2D, ni de vraie 3D polygonale. Du reste, l'approche n'appartient ni au type pur dessin animé bidimensionnel, ni au type réaliste. Le résultat se veut

nouveau, étonnant et char-

meur, tout autant que la technique de la 3D cel shadée l'avait été au moment de son irruption sur le marché. Avec ses batailles graphiquement superbes et servies par une animation des persos très dynamique, ce soft s'avère incontestablement très attirant. Précisons que les combats proposent un système de jeu original, basé sur l'utilisation d'une sorte de moulinet-roulette tournant à grande vitesse et comportant différents icones, que l'on déclenche librement selon deux actions : Hold pour maintenir et Go!!! pour agir. Le joueur peut former des groupes de plusieurs combattants, vraisemblablement plus de trois, et gère l'état de ses persos autour de deux indicateurs : HP pour Hit Point et LP pour Life Point. Précisons pour finir que « les fleurs » constituent le thème principal de ce DVD-Rom qui, soyons-en sûrs, nous promettra de bien belles heures de jeu.



Le design des ennemis semble tout bonnement excellent.

en bref



HACK POURSUIT SON CHEMIN

Comme prevu, la suite de hack // Kansen Kakudai Vol. II. un RPG commercialise lle 20 juin dernier, est déja presque achevée chez Bandai: Appelé nack/li/Akusei Hen I Vol. 2. ce soft propose un scenario qui démarre juste après la fin du précédent volet. Techniquement parlant, aucune amelioration particulière ne semble a prevoir. Sortie au Japon. 19 septembre 2002. Europe N.C.



DES NOUVELLES DE PS2 SUR PS2

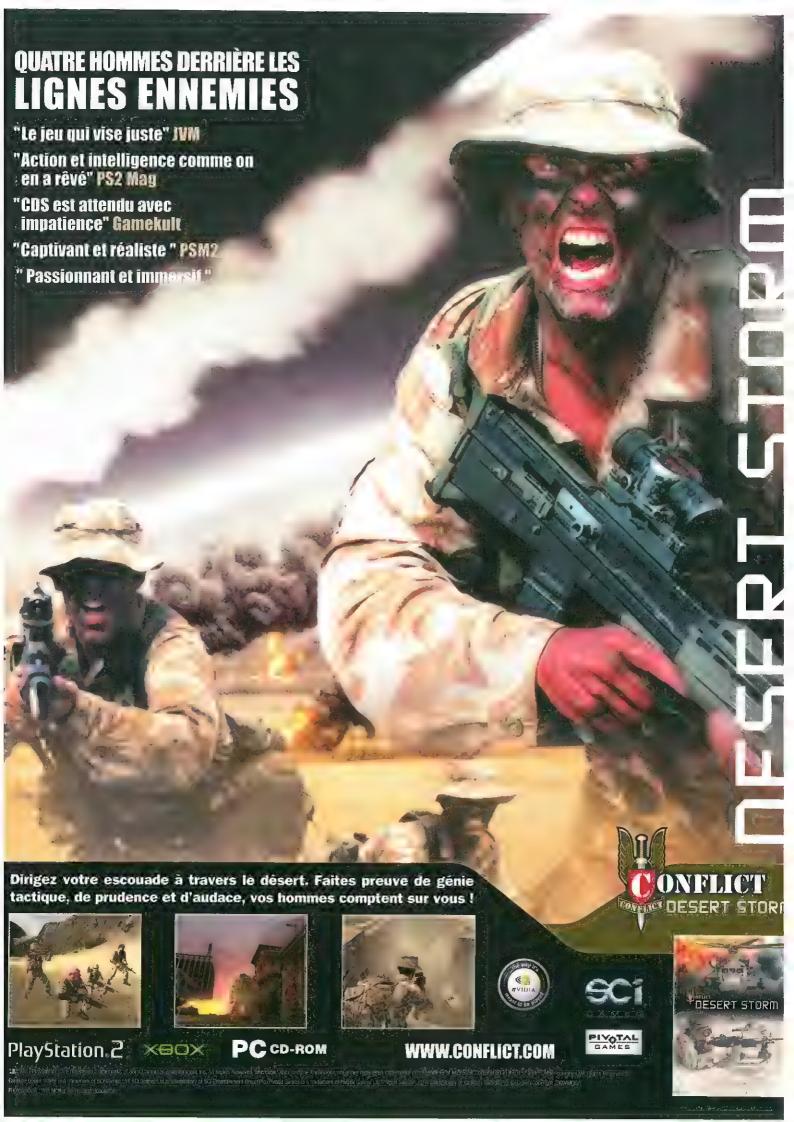
Cet été, nous avons eu l'occasion d'essayer une pre-version de Power Smash 2 — Virtua Tennis Zien Europe. — de Sega sur PS2. Tout aussi jouable qu'en arcade ou que sur DC, ce titre devrait faire un carron sur la console de Sony C.E. On retrouvera seize des meilleurs joueurs mondiaux — huit hommes, huit femmes — pour des parties passionnantes. Notre pre-version souffiait de légers proplèmes d'aliasing, mais ceci devrait éfrei résolu d'ici la version finale, prévue pour l'automne, prochain au Japon. Sortie en Europe. INIC.



DWOURS OU BLEU, PARTIE 2

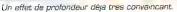
Au moment où vous lirez ces lignes, Capcom, aura commercialise son jeu d'aventures sous-marines Everblue 2. Réalisé sur PS2 comme le précédent voiet, ce soft vous invite a une interminable plongée dans la beauté des fonds sous-manns. Un CD-Rom qui fait partie des rares titres que Capcom confie encore a Arika. Sortie en Europe : N.C.





Made <mark>in</mark> Japan







Sacré Captain Falcon, tu nous feras toujours rêver!



Qui est-il 2 Doù vient-il 2 Nul ne le seit, mais de toute évidence ce nouveau perso ne devrait pas figurer sur la liste de vos meilieurs amis.



Sortre en Europo 2003

Chez Amusement Vision - groupe Sega le développement de F-Zero GC se poursuit dans d'excellentes conditions. Doucement mais sûrement, ce soft commence à prendre de bons airs de bombe vidéoludique!

À l'occasion de sa première apparition face à la presse, lors du dernier E3 de Los Angeles, F-Zero GC n'avait pas vraiment réussi à convaincre les foules, car présenté dans une version beaucoup trop peu avancée. Plutôt dépouillé graphiquement et pauvre en effets spéciaux, ce nouveau volet d'une des plus prestigieuses séries de Nintendo a même, semble-t-il, légèrement déçu un certain nombre de journalistes. De toute évidence, la bande à Miyamoto n'a pas fait un choix lumineux en décidant de dévoiler une vidéo de ce soft au moment où il commencait à peine à prendre forme Aujourd'hui, plus de deux mois après cette première sortie bien peu inspirée, on peut constater avec bonheur que ce jeu progresse de manière certaine



F-Zero devrait faire son grand retour dès la fin de l'année au Japon !



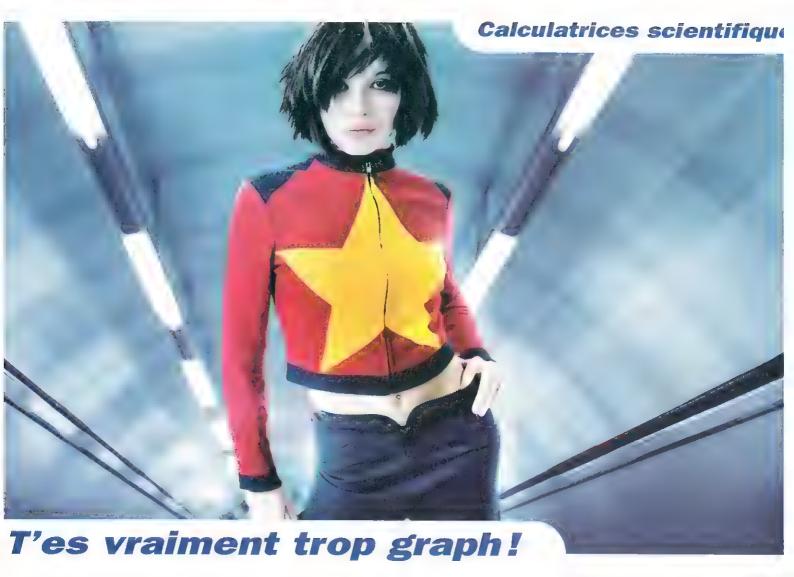
Un nouveau départ pour Captain Falcon

Les photos d'écran que nous vous proposons ici viennent directement de la version GameCube de ce soft qui, rappelons-le, sortira également en version Triforce dans toutes les bonnes salles d'arcade. L'affichage se fait en 60 images/seconde, même lorsque l'écran se couvre d'effets spéciaux. Le défilement et la rap dité de l'action devraient se situer à un niveau supérieur aux versions Super Nintendo et N64. Après les 400 km/h des véhicules du premier F-Zero et les vitesses dépassant le mur du son de ceux de F-Zero X, les bolides de F-Zero GC pourront-ils booster jusqu'à Mach 2 ? Même si rien d'officiel n'a encore été dévoilé à ce sujet, la liste des engins jouables devrait dépasser celle du volet N64 — trente machines. Amusement Vision se refuse encore à présenter les circuits de façon détaillée : en privé comme en public, le développeur n'a rien dévoilé de plus que le parcours de la démo de l'E3, qui s'illustre notamment par son absence de relief. En somme, on ne sait pas encore si l'on trouvera de grandes boucles verticales permettant de réaliser des loopings, ou encore des portions de circuits entièrement torsadées... Enfin, ce soft devrait proposer un Story Mode. On y retrouvera bien sûr Captain Falcon, le grand héros de la série, ses vieux rivaux de l'époque SNES, ainsi que de nouveaux pilotes redoutables, parmi lesquels un mystérieux perso dont la première photo vient d'être dévoilée par Nintendo...





L'action booste grave : vitesse étourdissante traînées lumineuses, étincelles .



Pour bien calculer ta rentrée, choisis ta CASIO appropriée. De la FX 92 Collège pour t'éclater, à la GRAPH 100+ pour les filières hyper scientifiques, CASIO conçoit et propose des calculatrices adaptées à ton niveau.

Avec des fonctions spécifiques à chacun des produits CASIO, les suites, les statistiques et même le calcul formel ne sont plus un problème! Et si tu en veux toujours plus, un kit de connexion PC est offert avec les GRAPH 65 et GRAPH 100+.

A toi les nouveaux programmes et les jeux à échanger ou télécharger. De l'opération basique aux problèmes scientifiques, CASIO calcule vraiment tout! Alors attention aux abus!





FX 92 COLLÈGE GRAPH 100+ GRAPH 35+



Made <mark>in</mark> Japan

Au Japon, Project Minerva fait partie des titres dont on parle pas mal en ce moment. Cependant, ce n'est ni en raison de sa réalisation, nı pour l'originalité de son système de jeu. Non, en fait, c'est tout simplement parce que ce soft, signé D3 Publisher, met en scène une superstar locale : Nonka Fujiwara, Vedette du petit écran, cette superbe donzelle représente la femme idéale pour des millions

Project





La ressemblance de l'héroïne avec la star Norika Fujiwara n'est pas toujours évidente, mais D3 Publisher semble s'en être alabalement bien tiré







Passage troublant, au cours duquel l'héroïne traverse un

de Nippons. Pour le bonheur de tous ces individus qui n'auront jamais la chance de l'approcher, D3 Publisher a décidé de la modéliser entièrement en 3D polygonale et de plonger son double numérique dans un jeu d'action/aventure à l'ambiance militaire sur PS2. Dans le soft, la belle Norika porte le nom d'Alicia et se présente comme un des membres d'une troupe spéciale. Son objectif anéantir l'inquiétante Société Minerva au cours de différentes missions périlleuses...

Éditeur : D3 Publisher • Machine : PlayStation 2 Sortie au Japon : 22 août 2002 • Sortie en Europe : N.C.

Avec ce Virtua Cop Re-Birth sur PS2, le moins que l'on puisse dire, c'est que la prodigieuse équipe Sega-AM2 (la série Virtua Fighter, etc.) ne semble pas avoir fait beaucoup d'efforts. En effet, bien que portant une aguichante appellation « Re-Birth », ce nouveau volet de la série des Virtua Cop ne devrait en effet n'être nen de plus qu'une simple compilation de deux titres : le moyenâgeux Virtua Cop (sorti en arcade en 1994) et VC2, sa fameuse suite Selon Sega, ces deux jeux de gunshooting devraient







Un titre défoulant, compatible avec le pistolet GunCon 2 de Namco

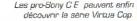
bénéficier de graphismes améliorés tout en conservant parfaitement la vitesse et le gameplay original. Mmmoui. En tout cas, pour les « playstationneurs » qui n'auraient jamais touché à une bécane autre que Sony C.E. par le passé, cette galette interactive sera une bonne occasion de s'essayer à un jeu de tir au pistolet signé Sega.

Éditeur : Sega (Sega-AM2) Machine: PlayStation 2

Sortie au Japon : Dispo depuis le 15 août

Sortie en Europe : AI C

Les pro-Sony C E peuvent enfin découvrir la sèrie Virtua Cop

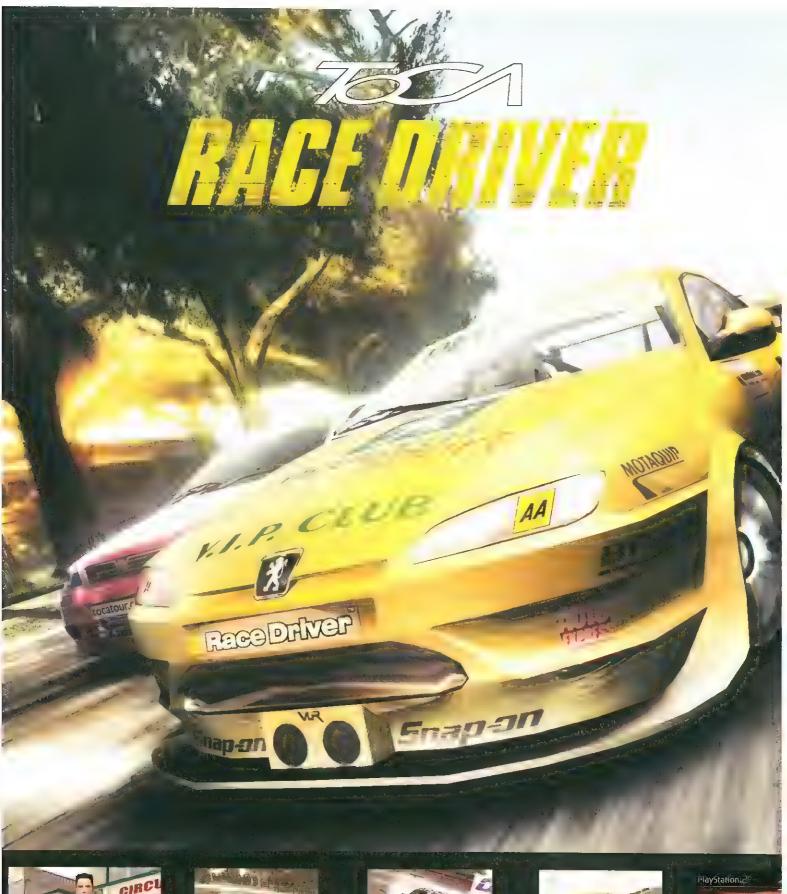








Il sera bien sûr possible de jouer à deux simultanément.











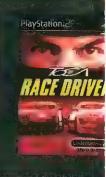
Vitesse, gloire et... vengeance !

Au delà de la performance et de la vitesse, découvrez une véritable aventure : celle du jeune pilote Ryan McKane qui se bat pour le titre de champion du monde mais également pour venger la mort de son père.



PlayStation。2

2 20/2 The Codemasters Software Congany Limited, tous croiks reserves. All others copyrights and trademarks are the property or aneity research to the



www.codemasters.com



GENIUS AT PLAY

Japan 🧶 Made in

uto Modellista



Avec ce titre bourré d'idées nouvelles, Capcom espère bouleverser l'histoire des courses automobiles sur consoles



En mode VJ&Theater, l'option Free Mix vous permettra de realiser d'incroyables mixages de vos replays

Cet été, nous avons eu la chance de passer de longues heures sur une préversion d'Auto Modellista, la fameuse course automobile en 3D cel shadée de Capcom. Autant dire tout de suite que la maniabilité, qui se situe entre un jeu d'arcade à la Ridge Racer (mais avec beaucoup moins de drift) et un simulateur, risque de ne pas mettre tout le monde d'accord. Il n'en reste pas moins que le comportement des automobiles se montre correct et que, personnellement, j'ai pris beaucoup de plaisir à conduire sur les différents circuits disponibles, notamment celui de Shinjuku, qui reproduit très fidèlement un des plus célèbres quartiers de Tokyo. Visuellement splendide - à condition de ne pas être allergique au cel shading --, ce soft vous en met vraiment plein la vue et les preilles avec son mode VJ&Theater, qui permet







Une fais connecté au réseau, le mode Communication permet de converser avec les autres joueurs et d'échanger pièces détachées et. autres autocollants



Dans votre garage, vous pourrez facilement customiser votre cher bolide



Pour de nombreux spécialistes, ICO constitue non seulement la plus admirable des créations vidéoludiques disponibles à l'heure actuelle sur PS2, mais aussi l'un des jeux les plus fantastiques de l'histoire des consoles. Rien que ca! Récompensé par de nombreux Awards, ce soft de Sony C.E. fait incontestablement figure d'œuvre majeure. Ce mois-ci, nous vous présentans une des premières images d'un titre qui, dans quelques centaines de jours, portera peut-être le nom d'ICO 2. Elle est en effet issue de la prochaine création d'une équipe appelée lco Team. Qui sont ces quatre cavaliers au casque corné ? D'où vient ce vaste paysage brumeux traversé par un aqueduc ? Pour l'heure, nul ne le sait. Utilisées dans une annonce de recrutement de l'Ico Team - pour des programmeurs, designers, animateurs et responsables de plannings qui participeront au nouveau projet publiée dans la presse ludo-numérique nippone. les photos ont littéralement enflammé les lco-fans iaponais, qui voient en elles les premières scènes d'une suite tant attendue. Qu'en est-il réellement ? Réponse dans nos prochains numéros... En attendant, pour les retardataires (et il y en a beaucoup), vous pouvez toujours vous procurer ICO, premier du nom, qui vous fera chavirer de bonheur. Une autre façon de voir le jeu vidéo,

Éditeur : Sony C.E. • Machine : PlayStation 2 Sortie au Japon : N.C.

Sortie en Europe : N.C.

Des images accompagnées de la mention « Ces photos d'écran sont issues d'une version en cours de développement. Merci de vous abstenir de nous contacter pour toute demande de renseignements quant à la nature de ce jeu ».

survivre

JIII + Mil devrait encore vous glacer le sang-

Consoles Max

्याः ' व्याप्, le renouveau de la peur virtuelle. Le Su प्रेट्स ' क्यावा n'est pas mort et le prouve'

Playstation 2 Magazine

"Ce jeu met fichtrement la frousse"

100% Consoles



PlayStation 2



W wanadoo Tecmo



Project ZERO

Made in Japan









es différences avec le jeu original sur DC sont minimes.

Voici les premières véritables images de la version GameCube d'Eternal Arcadia qui viennent d'être présentées au Japon. Incontournable sur

Dreamcast, ce soft va donner une nouvelle dimension au catalogue de jeux de rôle de la nouvelle Nintendo.

Eternal Arcadia Legend



Editetir Sega (Overworks) Sallagu Japon Fin 2002





Non, vous n'êtes pas dans FFVII, mais bien dans Eternal Arcadia Leaend

> La version PS2 étant définitivement annulée. Eternal Arcadia Legend e sortira finalement que sur GC

On ne dirait pas comme ça, mais la sortie d'Eternal Arcadia au Japon, c'était il y a deux ans déjà. Sublime à tous les points de vue, ce jeu de rôle développé avec amour par Overworks a su faire chavirer le cœur de bien des possesseurs de DC. Aujourd'hui, Sega compte faire découvrir ce fantastique soft à une plus large population de joueurs, en le portent sur GameCube. Originellement, cette adaptation devait sortir à la fois sur GC et sur PS2, mais afin de réaliser un travail plus efficace et de lancer un jeu de très haute qualité, Overworks a finalement préféré se concentrer uniquement sur la version GC. Aussi, le 1er août dernier, Sega a officiellement annoncé l'arrêt définitif du développement de la version PS2. Voilà une triste nouvelle pour les possesseurs de la 128 bits de Sony C.E., qui pourront toutefois se consoler avec Unlimited : Saga de Square, que nous vous présentons également ce mois-cu.



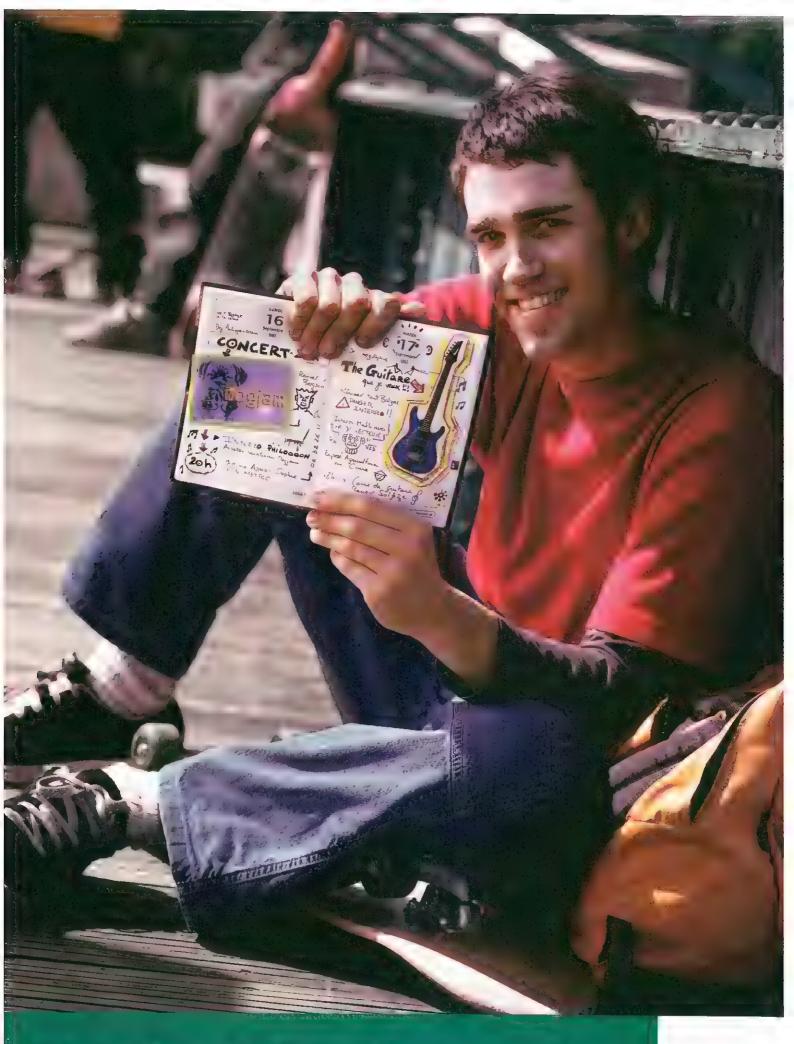




Pour ceux qui ne connaîtraient pas Eternal Arcadia, rappelons que ce RPG se déroule dans un monde étrange, dans lequel on peut découvrir un continent flottant dans le ciel. Le joueur incarne un jeune pirate des airs — on évitera de parler de « pirate de l'air »... —, qui part pour une grande aventure à travers... le ciel, oui, évidemment. Soustitrée « Legend », cette version GC ne se limite pas à une simple adaptation. C'est en tout cas ce que nous disent les attachés de presse de Sega. On y trouve en effet de nouveaux personnages, dont « Piastol la Déesse de la Mort », de nouveaux events, ainsi que des éclaircissements concernant certains mystères de la version DC. Du reste, les graphs 3D bénéficient d'une qualité légèrement améliorée et quelques nouvelles fonctions viennent encore enrichir le système de jeu. Globalement, il ne faudra pas s'attendre à de gros bouleversements, mais un appréciera le fait que Sega fasse l'effort de réaliser une adaptation absolument irréprochable d'un hit DC — ce qui n'était pas toujours le cas ces derniers temps. Pour les fans du premier volet comme pour les possesseurs de GC, voilà sens nul doute un titre à ne manquer sous aucun prétexte.



un APG captivant et bourré de scènes magnifiques en 30 temps réel



Mon Quovadis L'est moi.

QUO (VADIS

Made in Japan



Avant d'entrer plemement dans cette preview, rappelons les faits principaux concernant l'ensemble de la série des Tales de Namco Quasiment inconnue en Occident, elle est pourtant très appréciée au Japon. Les grands débuts de cette serie remontent à décembre 1995, avec la sortie de Tales of Phantasia sur Super Famicom Profitant habilement des capacités visuelles et sonores de la 16 bits de Nintendo, et introduisant un agréable système de combat appelé Linear Motion Battle, ce sympathique RPG reçoit un très bon accueil dans son pays d'origine — notez que le Tales of Phantasia, commerc.alisé en décembre 1998 sur PSone, n'est autre que la conversion de ce soft, avec comme point fort une totale refonte graphique et sonore Décembre 1997, la série passe de la SFC à la PSone, avec un deuxième volet intitulé Tales of Destiny. Le sys-



Pour le petit Kyle, l'heure de partir à l'aventure a sonné

lales



Éditeur : Namco Machine : PlayStation 2 Sortie an Japon : Décembre 2002 Sortie en Europe : N.C.

of Destiny 2



Avec ce soft prévu pour décembre au Japon, Namco devrait passes de bonnes fêtes de fin d'année

tème de combat revient dans une version améliorée : on parle alors de Enhanced Linear Motion Battle. En 2000, la série fait un passage sur GB avec Tales of Phantasia Narıkıri Dungeon. Novembre 2000, le véritable troisième volet débarque enfin dans les game shops nippons : Tales of Eternia. Reprenant les systèmes de base de Phantasia et de Destiny, ce titre compatible Pocket Station vous vous souvenez ? — apporte quelques améliorations intéressantes, ainsi qu'un ensemble de mini-jeux distrayants. En janvier 2002, toujours sur PSone, Namco nous pond Tales of Phandam Vol.1, un « fan disc » en forme de fourre-tout, basé sur un petit jeu d'aventure et comportant également un jeu de puzzle pour deux joueurs. Remarquez enfin que la sortie de Tales of Destiny 2 sur



Namco a enfin levé le voile sur le tout nouveau volet de sa série de jeu de rôle « Tales ». Si ce soft ne semble rien présenter de révolutionnaire, il devrait néanmoins figurer dans la liste des grands titres de Noël au Japon.



Les conditions météorologiques peuvent fortement varier en fonction des lieux

PS2 en décembre prochain sera précédée de celle de Tales of the World Narikiri Dungeon 2 sur GBA courant octobre. Notre Greg national se chargera sans nul doute d'analyser ce petit RPG au cours d'un article piquant et inspiré, comme à son habitude.

La roue du destin se remet en marche

La série des Tales poursuit donc son bonhomme de chemin avec ce Tales of Destiny 2 sur PS2. L'action se passe 18 ans après le précédent volet. Le héros porte le nom de Kyle Dunamis. Du haut de ses quinze ans, il s'ennule à mourir et rêve de devenir un jour un véntable héros aimé et respecté de tous, exactement comme l'est son père. Et son père, figu-

en bref



RETOUR AUX SOURCES

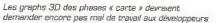
mercialiser des remakes de Final Fantasy (le premier de la série) et de FEI sur PSone Techniquement, on aura droit à une qualité supérieure aux versions originales Famicom (8 bits). En faj: il sembleralt qu'on retrouve les graphismes des versions WonderSwan Color, ce qui fait bien faiblard pour de la PSone. Bien sur on aura droit a des opening movies en images de synthèse, histoire de dire que chez Square, on n-a dimages de synthèse. Chaque jeu coû-tera 3 800 yens, et un Premium Package contenant les deux jeux accompagnés de trois figurines sera proposé à 8 800 yens. Sortie au Japon automne 2002.



CE SERA POUR 2003!

Capcom a attendu la veille de notre bou-Cape pour devoiller les premières pro-los de Bio Hazard 2 et de Bio Hazard 3 sur GC Convension de BH2 Duaismock Ver sorti en 1998 sur PSone, le BH2 de u) no semble jouir que de graphismin légerement lisses, Idem pour BHS Last Escape, pui est pour su pari une conver sion du BH3LE de la PSone (lancé en 1999). Adrascos nos plas mordus des miniclus de la serie et à tous les journirs qui ne les connaîtraient pas encore, ces 2003 au Japon (et sans doute egalement









Classiques les phases d'exploration ne devraient pas spécialement nous surprendre

L'action se déroule 18 ans après le précédent volet

rez-vous qu'il n'est autre que le héros de Tales of Destiny, le précédent volet. Ainsi, né de Stan et de la jolie Luty, notre petit Kyle a donc dans ses veines le sang de deux aventuriers sans peur et sans reproche... Toute l'histoire se déroule donc autour du gentil et habile - mais aussi très inconscient - Kyle. En début de partie, il va ainsi décider de partir à l'aventure avec pour seule et unique intention de devenir un héros. Enfin, pas exactement, car il y a aussi une subtile histoire d'amitié voire d'amour — dans tout cela. En effet, même si les gens de chez Namco se montrent encore très peu clairs et précis à ce sujet, il semblerait que l'apparition de la douce Reala, 16 ans et de grands yeux marron, constitue le véritable point de départ de l'aventure de Kyle. Héroine de ToD2, Reala apparaîtra parfois aux côtés de Kyle pour l'épauler lors des combats. L'univers de jeu vient directement du précédent volet, de sorte que les



Le dynamisme de la mise en scène des combats fait plaisir a voir



Lors des combats, la magie est bien sûr de la partie



Lorsque la cemera se rapproche, on peut parfaitement voir les expressions du visage des persos,







Les combats conservent le style et l'approche de ceux du précédent volet.



fans ne devraient pas se sentir trop dépaysés. Toutefois, de très nombreux éléments bénéficient d'une rénovation totale, à commencer par la phase « carte » qui, cette fois, propose exclusivement des graphismes en 3D polygonale. Namco nous promet que ces passages bénéficieront d'un rendu convaincant, avec un effet de profondeur bien prononcé. En revanche, les donjons et autres bâtiments à visiter resteront pour leur part constitués d'images fixes, que le joueur explorera de fond en comble à la recherche de différents objets et autres mystérieux mécanismes...

Des combats plus excitants -

Reprenant toutes les bases de celui du précédent volet, le système fondamental de combat propose une bonne dose d'action, notamment grâce à l'incontournable Linear Motion Battle. Côté pures améliorations, on remarquera que les commandes de la Garde sont désormais plus simples à actionner. De nouveaux systèmes tels que le Battle Grade Point, qui vous permet d'accéder à différents titres, et le Spirits System, qui affiche la concentration et le pouvoir spirituel de votre héros, sont de la partie. Plus profondes qu'auparavant, les batailles se montrent surtout beaucoup plus spectaculaires. Certes, ça n'a encore rien à voir avec les magies d'un FF, mais pour un Tales, ça surprend. Entre un écran qui effectue automatiquement. différents zooms sur l'action et des magies riches en effets spéciaux et en couleurs, on a nettement la sensation de découvrir un Tales nouvelle génération. Globalement, ce soft devrait jouir d'une qualité graphique tout à fait acceptable et - on s'en félicite - largement supérieure à celle du précédent volet sur PSone. Même si les premiers screenshots dévoilés par Namco proviennent d'une préversion estimée à seulement 30 %, ils permettent tout de même de mesurer l'ampleur de l'évolution. Signalons pour terminer qu'une nouvelle fois le character design est signé Mutsumi inomata, dont le style particulier ne fera peutêtre pas l'unanimité parmi vous...

Space mer



PlayStation 2 Fin actours 2002

Édité par Sony C.E., Space Fishermen nous vient tout droit des studios de développement de Land Ho!, à qui l'on doit notamment l'insolite PenPen Triicelon, un programme qui figurait parmi ies jeux de lancement de la Dreamcast au Japon. Le directeur du développement, Tomohiro Kondô, fait figure de vieux routier de l'industrie du jeu vidéo, puisqu'il a participé à la création de titres tels que Switch sur Mega-CD ou encore Panzer Dragoon sur Saturn. Réalisé sur PS2, Space Fishermen se présente comme un jeu d'action original, basé sur un concept de pêche à la ligne dans l'espace. Répondant à une requête du Chef de l'Association de la Pêche dans l'Espace, les trois héros du jeu partent à l'aventure afin de ferrer les plus gros poissons de la voie lactée. Plus de 150 sortes de poissons les attendent sur 18 planètes différentes...

Au cours de l'aventure, le joueur va être amené à pêcher d'incroyables poissons géants, dont certains font plusieurs centaines de mètres de longueur. Plus orienté jeu d'action que simulateur de pêche à la ligne, Space Fishermen ne se jouera pas à l'aide d'une manette « canne à pêche », mais simplement avec la manette classique Dual Shock 2, le moulinet s'actionnant en faisant tourner méthodiquement le stick analogique. Globalement, on devrait profiter de commandes simples et agréables. Toute la première partie du soft se présente comme un pur jeu d'action, tandis que la secon-

LO SERVICIONE CARROLLE DE LA PARENTE DE



Sany C.E., reste encore un éditeur très ouvert aux projets originaux et audacieux Tous les gros DOISSONS VOUS demanderont beaucoup de temps et d'efforts...

Avec Space Fishermen, Sony C.E. nous propose de partir à la découverte d'une discipline bien étrange : la pêche à la ligne intergalactique... Frais et délirant. ce petit soft n'est peut-être pas aussi crétin qu'il en a l'air!



Bien joué ! Vous venez de faire une grosse prise !

de moitié semble s'orienter un peu plus vers un jeu de collection. Quoi qu'il en soit, finir ce soft ne devrait pas prendre énormément de temps. En revanche, le fait de retrouver et de parvenir à pêcher la totalité des poissons nécessitere beaucoup plus d'heures de jeu — une trentaine environ selon les développeurs.

D'un point de vue technique, ca s'annonce plutôt correct. Comme vous pouvez le constater en regardant ces quelques screenshots, tout l'affichage se fait en 3D cel shadée. Actuellement à un stade de développement situé à environ 80 %, ce DVD-Rom fera partie de la line up de l'automne 2002 de Sony C.E. au Japon.



Notez bien que le fil de votre canne à pêche est en feit un éclair de courant électrique !

en bref

VENUS SERAHELLE BRAVE

Le fameux Venus Project de Namico a enfin un nom officiel: Venus & Braves. Se RPG reprend les bases de 7 (Seven) Il propose notamment des combats fortement orientes stratégie, et jusqu'à septipersonnages à positionner sur des cases de manière à délivier les coups les plus efficaces er les mieux adaptés. Réalise sur PS2: il jouit de superbes graphismes et dégage une ambiance assez extraordinalre. Si l'on sait que son stade de développement se situe a environ 50 %, on ne connaît toutefois pas encore sa date de



L'EXPANSION DE CULDICEP

Culdcept, la série de jeux de strategie à base de cartes creeepair Omiya Soft, conti-nue sa carrière. Après des versions Satum. PSone et Dreamcast, voici-venir un tout nouveau volet sur PS2. Intitule Guidcept Expansion II ce soft sera-commercialisé par Sega le 26 septembre prochain au Japon. Actuellement à un stade de déve-loppement d'environ 70 %, il ne devrait rien proposer de particulierement nouveau, si ce n'est une option jeu en reseau. Sortie



suite de l'excellent Sonic Advance devrait sortir avant la fin de l'année au Japon. Intitule fort logiquement Sonic Advance 2 ement de l'écran encore plus élevée que dans le précédent volet sur GBA, ainsi que par desigraphs 2D extremement soignes Sortie en Europe : N.C.





BRUCE BEE QUEST OF THE DRASON

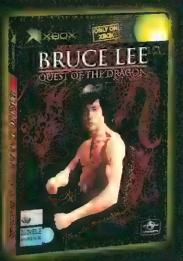
TATATA KY











SEULE LA FUREUR DE VAINCRE VOUS CONDUIRA À LA VICTOIRE

Pour la première fois sur console, combattez comme seul Bruce Lee sait le faire.

Developpe exclusivement pour la Xbox. Bruce tee Quest of the Oragon est un jeu d'action et d'arre ure dans lequel vous menerez des comme epiques et des quetes mysterieuses s'interpour votre survie?

100 mouvements de Jetrkûn Dounventes /uee Lee reckées grace à la motion capture

- 8 techniques d'ans margaux differentes lét Kun Do, Tackwondo, Shaotin Dragon, Igle-Boxing, Kung Fu
- ntre des ennemis multiples avec un système de ribles automatique.

www.upru.u.zoi. era iot longon i segame









XI [sái] GO

Editeur Sony C.I.

Aachine PlayStation 2
sorbe au Japan Automic 2002
Sorbe en Europe N.C.

Gros succès sur PSone au Japon il y a déjà quatre ans, le jeu de puzzle XI — prononcez « saï » — arrivera cet automne sur les 128 bits de la PS2. Si l'on se fie à la première pré-version disponible, l'intérêt semble une nouvelle fois au rendez-vous.



Un bon petit jeu de réflexion débarque sur la 128 bits de 5ony C.E.

Lancé sur PSone en 1998, XI [sái] a fait une très belle carrière au Japon, mais n'a pas connu le même succès à l'étranger. Très plaisant et fort bien réalisé, ce jeu de puzzle demandait au joueur de faire rouler des dés sur une sorte de damier, et de les mettre côte à côte de manière à ce que plusieurs dés portant le même nombre sur la face supérieure se retrouvent gentiment alignés. Cette opération se soldait par la disparition des dés concernés, d'une manière assez similaire à l'élimination des lignes dans Tetris. Dans quelques mois, un tout nouveau volet de ce jeu fera donc son apparition sur la PS2 japonaise. En avant-première, nous avons pu essayer la bête. Première constatation · le principe et le système de jeu restent exactement les mêmes. Deuxième constation : techniquement et esthétiquement, ça semble irréprochable. Les développeurs ont fait une subtile utilisation de la 3D cel shadée sur différents éléments - notamment les persos - et de petits effets spéciaux bien fichus viennent régulièrement illuminer l'écran. Une fois qu'on a le pad en main, il devient difficile de se détacher de ce joli soft à l'intérêt très élevé !



Le deuxième volet de XI [sái] arrive enfin, et sur PS2 !



Dans XI [såi] GO, les dés finissent toujours par



Petits effets spéciaux impeccables et jolie 3D cel shadée sont au programme



Pour pervenir à bien faire la mênage, il faut réflechir vite et connaître parfaitement le positionnement des faces d'un dé classique

Le dernier des XI ?

Ouvrons maintenant une petite parenthèse faussement culturelle, en nous penchant sur le titre de ce soft, qui, dans sa version originale, s'écrit XI suivi du katakana « go ». En japonais (comme en français d'ailleurs), on doit le prononcer ainsi : « saïgo ». En bien figurez-vous qu'il y a là un petit jeu de mots. Si vous avez pigé, c'est que vous avez bien assimilé le vocabulaire de votre précieuse méthode « Le japonais les doigts dans le nez ». Sinon, ne paniquez pas, on vous explique tout : en japonais, le mot « saigo » signifie « dernier, final, ultime ». Tout ceci nous laisse imaginer qu'il s'agit danc peut-être du dernier XI et qu'après, ben, y en aura plus ! Snirf... À moins que le go en katakana ne soit en fait qu'une transcription du « go ! » anglais. Le titre du soft signifierait alors quelque chose comme « Va XI !, Fonce XI ! »... Quand même, la profondeur de ce titre ambigu, ça épate, hein! On revient sans plus attendre au soft lui-même, en nous penchant sur les modes de jeu ; outre le mode de jeu classique, on pourra s'essayer à un mode Quest, dans lequel vous vous débarrasserez des ennemis rencontrés en cours de route en les faisant exploser, et à un mode Wars pour des matchs multijoueurs qui autorisent jusqu'à cinq participants simultanément, tous deux s'annonçant particulièrement prenants!



Voici quelques-uns des ennemis que vous affronterez au cours du jeu



OGOS

m mobile SFR, appelle le LOGO 5 soit 5646*

En guest et en exclu: Largo Winch

Exclusivité Largo Winch jusqu'à fin Septembre 2002

















































Compatibles avec les téléphones NOKIA***













SONNERIES Depuis un mobile SFR, appelle le 15 ONNE seit 7666* Depuis tout teléphone, appelle le 08 99 703 203**

1001 T. Survivor 1001# Dirty Doncing 10021 Don't tell me

10032 Je sais pos jouer 10038 Livin' la vida loca Maya l'abeille

Me gustas tu 10056 Amicalement vôtre 10072 Drôles de dames

10073 It's raining men 10082 James Bond

10083 L'envie d'aimer

L'île aux enfants Magnum Magnum

Melrose Place

10089 Mission Impossible 10093 Pretty woman

Star Wors Bodyguard

The next episode Titanic

10100. We are the champions Fame

TOTOR Lady Marmalade

0122 Ces soirées-là

10138 Every breath you take 10148 | will survive

10153 J'en rêve encore

L'Alize 10169 Les rois du monde

10172 Moi Iolita 10184 Pulp fiction

10190 Sex Bomb

10194 Starsky et Hutch 10209 X Files

102272 Grease

10234 Ally Mc Beal

0236 American Pie

0242 Botmon

Dadodirlodada 10298 Didi

10348 Absolutely Fabulous

| 0552 Lady Marmalade 2

F0590, L'homme araignée

10672 Profiler
Scooby doo

10702 Sex and the city

10724 Sous le sofeil

10770 Temb roider

10785 Un gars, une fille

Attention : tous les codes listés sent des codes Nakid

Compatibles avec les téléphones NOKIA adaptés, SAGEM adaptés MOTOROLA 50/9250/V100/T191

Stach Stach

Whenever wherever

Qui est l'exemple

Because I got high

Mission Impossible

Azolys, Alcotel One Touch 511



REPONDEUR Depuis un mobile SFR, appelle la PERS & soit 2372*



- Tout en Musique
- Avec des Stars
- Humour
- **Imitation**

- Fausse Pub
- Parodie de Film
- Série Télé
- Sexy

- Bilingue
- Classique
- **Professionnel**
- Cartoon

Compatibles avec tous les téléphones mobiles

Recommende ou

Et plus de 1000 autres logos, sonneries et répondeurs sur www.vizzavi.fr ou www.sfr.fr



karuga 6



Treasure 5 saptembre 2002

Treasure a profité de l'été pour annoncer la conversion d'Ikaruga sur Dreamcast. Prévu pour le 5 septembre au Japon. ce soft constituera sans doute le dernier grand jeu de l'ultime console Sega.

Alors que la console de Sega s'apprête à rendre définitivement l'âme, Treasure nous annonce un gros titre sur ce support : le shoot them up vertical lkaruga, déjà disponible dans toutes les bonnes salles d'arcade. Voilà qui rappelle fortement la conversion de Radiant Silvergun - le meilleur shoot de l'ère 32 bits! — au moment où la Saturn s'apprêtait à tirer sa révérence. L'histoire se répète, pour le bonheur des gamers et de tous les fans de consoles Sega (je parle du jeu). En fait, l'officialisation de la conversion d'Ikaruga sur DC n'a rien de bien étonnant. En effet, le jeu original tourne sur la carte Naomi qui, rappelons-le, n'est autre que la version arcade de la technologie Dreamcast. Treasure ne fait donc que se contenter de porter un titre adaptable les doigts dans le nez. Mais quel titre!

Dernier hommage de Treasure à une console que bien des gamers regretteront, le grand lkaruga débarquera dans les game shops rippons le 5 septembre prochain vertical réglé à merveille, on peut découvrir tout

un ensemble de superbes éléments modélisés en 3D, des décors riches usant parfois de tex-

tures photo-réalistes, des effets spéciaux somp-

tueux, le tout se révélant d'un degré de finition

extrêmement élevé. En ce qui concerne le sys-

tème de jeu, on nous a concocté un mélange de

pur shoot them up et de puzzle. En effet, si l'on

tire bien sur tout ce qui bouge tout en évitant les

attaques ennemies comme dans tous les autres

shoots, on doit aussi réfléchir en permanence. Pourquoi ? Parce que les commandes comprennent un bouton permettant de changer d'attribut : en une pression, vous rattachez votre vaisseau à une couleur, soit le blanc, soit le noir Quand vous évoluez en blanc, les attaques blanches des ennemis ne vous atteignent pas et vos tirs sont deux fois plus efficaces face aux

Sur DC, on a droit à un programme strictement identique à la borne d'arcade originale. En somme, techniquement, les cinq niveaux de ce soft calment vraiment sec. Outre un défilement



lkaruga se démarque de la concurrence à la fois per la qualité de sa réalisation et par l'originalité de son systeme

de jeu



vos ettaques





n'ont que peu de puissance face aux ennemis rattachés à la même couleur que vous, le blanc. Vous suivez ? Bien. Alors pour savoir ce qui se passe lorsque vous évoluez en noir, vous reprenez les phrases précédentes en remplaçant blanc par noir, et vice-versa (NDTraz : oh le lourd !). Et vu que le jeu vous oblige, de par le réglage très vicieux des attaques ennemies, à jongler en permanence entre ces deux couleurs, autant vous dire que la moindre seconde d'inattention vous sera systématiquement fatale.





Lorsque vous évaluez en noir. les tirs rattachés au noir ne vous atteignent pas et peuvent aisément exterminer les ennemis rattaches au blanc

Shinobi



Tokyo, à l'aube du 21° siècle. Un terrible tremblement de terre vient de frapper la capitale nippone, dont de nombreux quartiers sont complètement détruits, anéantis. Étrangement, un gigantesque château doré fait alors une brusque apparition quelque part dans la ville. Peu après, les troupes de créatures étranges de Shikigami prennent possession des lieux : entre les mains d'êtres diaboliques, Tokyo plonge défi-



L'action vous est dévoilée en 3D temps rèel selon une caméra souple et rapide,

Avec votre katana, vous pourrez découper les chars d'assaut en rondelles



Dans Shinobi, il faudra apprendre à trancher ses adversaires en sène (trois, quatre voire cinq dans le même mouvement) et le plus esthébquement possible

nitivement dans le chaos Définitivement ? Non, car même au cours de l'ère paisible qui a précédé la catastrophe, Hotsuma — le perso que vous incarnez — n'a jamais cessé de fréquenter son club d'arts martiaux, et a précieusement gardé sa bonne vieille panoplie de ninja grise et rouge. Résultat : le voilà fin prêt pour une grande aventure violente et stylée au cœur de ce qui est devenu la capitale du mal... Voilà en gros comment on pourrait résumer le scénario très inspiré qui sert de prétexte à ce tout nouveau volet de la série Sninobi, dont Sega vient de dévoiler les toutes nouvelles photos. On se tait et on admire!

Éditeur : Sega (Overworks) Machine : PlayStation 2 Sortie au Japon : Fin 2002 Sortie en Europe : N.C.

Âmes sensibles, attention : le sang gicle assez souvent



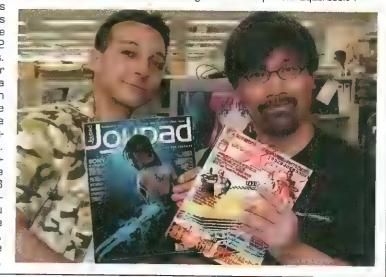




mot de Famitsu

Amis Français, bonjour ! Comment se sont passées vos vacances d'été ? Au Japon, les écoliers ont droit à environ quarante jours, mais pour les employés comme nous, il ne faut pas compter obtenir plus d'une semaine par an ! Je suis très jaloux des Français qui peuvent prendre d'aussi longues vacances ! Alors que Greg est venu nous rendre visite et écrire quelques articles ici chez Famitsu pendant ses congés, pour notre part, nous avons continué à travailler car nos magazines sortent même l'été. L'été au Japon rime bien sûr cette année avec Super Mario Sunshine. « C'est trop court ! » ou encore « C'est trop dur ! » sont les principaux reproches que l'on entend à son propos, même s'il faut avouer qu'au niveau intrinsèque, il est superbe. En trois jours, il ne s'en est vendu « que » 280 000 exemplaires, ce qui est un peu moins que prévu, mais le 7 août, il dépassant déjà les 420 000 exemplaires. Que des produits continuent à s'écouler longtemps après leur sortie est vraiment typique des jeux de Nintendo. Vendu à 260 000 exemplaires, Boku No Natsuyasumi 2 propose au joueur de se plonger dans le Japon d'il y a une trentaine d'années. invendable hors de nos frontières, ce jeu de Sony a su faire chavirer le cœur des Japonais. Prompt à répondre à l'attente nostalgique des joueurs, Sony a prouvé qu'il savait faire autre chose que des jeux à esbroufe et c'est très bien ainsi. Les autres « gros » jeux de la PS2 comme Gundam Lost War Chronicle (NDLR : testé dans notre prochain numéro), Gensô Suikoden III ou encore Kamaitachi No Yoru 2 naviguent tous entre 200 000 et 300 000 pièces écoulées, tandis que sur GBA, c'est Super Robot Taisen R qui tire son épingle du jeu. Si l'on regarde bien, il ne s'agit que de titres destinés avant tout au marché japonais, n'est-ce pas ? La Xbox, qui continue son parcours du combattant, aligne deux titres estivaux qui ant très bonne réputation auprès des joueurs : Crazy Taxi 3 et Murakumo (NDLR : testés dans notre prochain numéro). Ils ont atteint chacun la barre des 30 000 exemplaires vendus, mais il ne faut pas oublier qu'au Japon, la Xbox ne compte que 250 000 usagers. Pour ces deux titres, je pense que les Français les apprécieront lors de leur sortie. « La Xbox contre-attaque », tel sera le thème du mois de novembre au Japon, avec une grosse campagne de publicité autour du Xbox live. En termes de connexion au Net à la maison,

même si le Japon est en tête des pays d'Asie, il est quand même très en retrait dans ce domaine. Dernièrement, on a assisté à un boom de l'ADSL, avec plus de 5 millions de lignes ouvertes! Revolt ou Unreal pour Xbox sont vraiment très sympas en eux-mêmes, mais ayant eu la chance de les essayer avec le voice chat, je peux dire que c'est vraiment autre chose! Cependant, une ombre aux jeux online: Final Fantasy XI n'est joué que par environ 130 000 personnes li s'avère trop cher et nécessite une connaissance « type PC » (patches, etc.) S'il pouvait profiter de la technologie Xbox Live, il serait beaucoup plus simple d'en profiter et je pense qu'il se vendrait 10 fois plus. Si Final Fantasy XI 2nd pouvait sortir sur Xbox, ce serait intelligent. N'est-ce pas Mr Squaresoft?





CONCOURS MANAGEMENTS.

Offrez-leur un terrain de jeu Créez la meilleure map multijoueur du FPS

XII

Et gagnez un Home Cinéma Vidéo, des caméras numériques et des GeForce 4. Intégration de la map gagnante dans le master du jeu XIII avant sa sortie.

Pour tout savoir sur le concours www.mapXIII.com

Ubi Soft

Made in Europe

Nous avons enfin pu nous exercer, au calme et aussi longtemps qu'on le souhaitait, sur la dernière version en date du Colin McRae Rally 3 (celle de l'E3, en fait)... Alors on s'est dit que nos impressions pourraient vous intéresser!

Colin McRae

Rally 3







Editeur : Codemasters Machines : PlayStation 2, Xbox et GameCube

Sortie en Europo : Automne 2002



On ne se lasse pas de vous montrer cet effet de pluie sur le pare-brise en vue cockpit . C'est juste magnifique l

Le mode Carrière vous propose d'incarner Colin McRae, et les menus vous immergent réellement dans la vie de l'ècurie Ford

Comme on vous l'annonçait le mois dernier dans notre turbo doss er de l'E3, Colin McRae Rally 3 a quelque chose de décevant dans la réalisation graphique... À côté du magnifique V-Rally 3, que nous avons eu le bonheur de tester il y a quelques mois maintenant, ça faisait même carrément tache : paysages vides, simplistes, textures froides et basiques (à quelques portions de spéciale près)... À croire que les développeurs avaient tout mis dans la modélisation des caisses, d'excellente facture il faut bien l'admettre. Mais même si les précédents Colin McRae Rally sur PSone avaient su nous en mettre plein les mirettes, la véritable force de la série résidait davantage dans les modèles physiques et les sensations de pilotage sí réalistes, plaisantes et immersives, qu'elle procurait...

La griffe Colin -

De ce point de vue, les choses s'annoncent déjà bien mieux. Les modèles physiques sont beaucoup plus travaillés que dans V-Rally 3 et on ressent immédiatement ces fameux transferts de masses qui font tellement la différence. L'arrière chasse, on tente de récupérer les trajectoires à grands coups de volant et en jouant avec l'accélérateur... Du pur bonheur en perspective. Je





dis bien en perspective, car la version à laquelle nous nous sommes essayés était encore imparfaite (voiture trop légère, natamment),

dis bien en perspective, car la version à laquelle nous nous sommes essayés était encore imparfaite (voiture trop légère, notamment), mais gageons que tout cela sera amélioré d'ici à la version test. Après tout, y a pas de raison que ce soit moins réussi que dans le deuxième épisode PSone! Concernant les pistes, elles sont bien plus larges que dans V-Rally 3 et offrent des pièges de revêtement (bosses, trous, fossés, etc.), qui devraient nécessiter toute votre attention. La classe. Côté déformations, une fois de plus, je vous annonce que ça devrait être exceptionne. Non seulement c'est bien fait, mais en plus, des dommages irréversibles surviennent assez rapidement, sanctionnant toute conduite bourrine. Voilà, on espère simplement que le travail ne sera pas bâclé et que les dernières retouches seront bien prises au sérieux pour la version test. Croisons les doigts!





Riding Spillts



Uhi Sofi PlayStation 2

Sentembre 2002

La fameuse simulation tant attendue par la communauté des bikers est sur le point de voir le jour. Mais à quelques semaines de sa sortie officielle, de gros efforts sont encore à fournir. Messieurs les développeurs, va falloir vous sortir les doigts du c...ambouis! Encensé depuis de longues semaines, ce GT-like façon deuxroues nous laisse de plus en plus perplexes. Les premiers
screens faisaient espérer de bien belles choses alors qu'à l'inverse, les seconds nous laissaient à penser qu'il s'agissait d'une version PSone! Que croire? Que tirer de ces images? La seule solution
était donc d'avoir une version jouable entre les pognes pour se faire
une idée plus précise de la situation. Et pour l'instant, la situation n'est
franchement pas terrible. Assez critiqué par la presse japonaise, Riding
Spirits (sorti le 25 juillet au Japon) ne se présente pas sous les meilleurs
auspices et les fans de grosses cylindrées ont du souci à se faire quant
au résultat final. Ce titre développé par Spike et destiné à faire de
l'ombre à Moto GP (et Moto GP URT) a encore beaucoup de chemin
à parcourir pour espérer atteindre la qualité plus que moyenne du titre
de Namco.







Les nombreux tests de conduite permettent de mieux prendre en main les différentes motos



Ce titre qui propose près de 200 bécanes (250, 400, 500, 600 cc et autres gros cubes) réparties sur 6 grands constructeurs [Honda, Yamaha, Kawasaki, Suzuki, Yoshimura et Moriwaki) possède les mêmes atouts de customisation que celles de la saga de Gran Turismo De manière très classique, la position au classement après chaque course attribuera plus ou moins d'argent pour pouvoir ensuite se rendre au garage. Pièces moteur, casques, combinaisons... des centaines d'accessoires pourront être achetés (ou vendus) pour frimer sur le bitume face aux 5 autres concurrents. Mais à l'heure actuelle, dès que l'on entame une course, les sensations ne sont pas au rendez-vous Graphiquement, on ne peut pas s'empêcher de trouver ça moche et pixellisé, avec des bécanes modélisées de manière grossière. Côté conduite, malgré de bonnes attitudes des pilotes (4 positions sont prévues pour optimiser les performances), les motos sont poussives et on a la mauvaise impression que c'est le décor qui défile et non les motos. Ajoutons également qu'on ne compte que 3 vues disponibles et aucune vue guidon. Mais le plus surprenant, pour ne pas dire ultra ch..., c'est la conduite sur les bas-côtés. Si une roue de la bécane mord un tantinet l'herbe, c'est la gamelle assurée. Il est donc impossible de faire le moindre écart de conduite, sous peine de voir engin et pilote chuter locouuurdement sur la piste. Même sı Rıdıng Spirits se veut réaliste, de nombreux points sont donc à revoir avant de devenir le meilleur de sa catégorie. En revanche, si rien n'est fait pour améliorer la qualité du jeu dans son ensemble d'ici le mois prochain, ce titre ne devrait même pas être coté sur le marché de l'argus

La vie est faite de cadeaux



Made in Europe

Allez hop, encore un Rayman. Il revient et cette fois il a été relooké. Ne cherchez pas trop, la différence se situe juste au niveau des baskets, des preilles et du foulard. Non, effectivement, ce n'est pas vraiment révolutionnaire. Si le principe ne change pas foncièrement, il faut reconnaître que les nouvelles machines ont permis de faire un bond technique spectaculaire. En termes d'animation, le titre est bien mieux fichu qu'avant (forcément, on a envie de dire). Mais c'est surtout au niveau des décors qu'Ubi Soft a fourni un excellent travail. Grâce à des filtres 2D plaqués à certains endroits, les 12 environnements disponibles offrent une qualité irréprochable. Parmi eux, on trouve des ambiances très dif-



Pour atteindre des endroits élevés,

Revmen peut faire l'hélico avec ses oreilles













vraiment fouillés

férentes qui vont du château hanté à la forêt, en passant par un niveau complètement psyché à la Austin Powers. Big news, Rayman peut aussi récupérer des pouvoirs spéciaux qui lui permettront de voler, de frapper plus fort ou encore de se servir d'un grappin. Bref, plein de petits trucs qui permettront d'enrichir le gameplay et d'offrir des niveaux variés.

• Machines : Éditeur :

Sortie en Europe :





Burnout

Les accidents sont toujours aussi soectaculaires



Peu de temps après le premier opus, le jeu de course hystérique revient. Si, à première vue, le titre semble identique, dans le fond, le style diffère légèrement. Cette fois, les créateurs se sont inspirés de films tels que Fast & Furious et Ronin pour faire des courses endiablées. Contrairement au premier volet, les accidents ne sont plus précalculés mais en temps réel. On ne retrouve donc plus les grosses coupures qui avaient tendance à casser le rythme de jeu. Autre changement, la lauge de turbo qui s'obtient en conduisant dangereusement (à contresens, en frôlant les autres voitures ou en dérapant...) est beaucoup plus facile à remplir. Côté pistes, on compte six environnements comprenant le désert, l'autoroute, la plage, etc., pour un total de 16 circuits. Le nombre de voitures dans le garage s'élève à 21 grosses bagnoles américaines fantaisistes. Techniquement, les textures sont en haute résolution et l'affichage ne descend pas en dessous des 60 images par seconde. On regrette tout de même de ne toujours pas avoir droit aux dégâts permanents sur le véhicule, mais dans l'ensemble, ça semble prometteur.

Éditeur : Machines : Sortie en Europe :

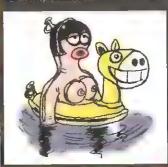
Trazom a enfin eu son permis de conduire !

en bref



LE SAUVETAGE DU MOIS

À Vienne, un plaisancier a alerté la police suite a une novade observée dans les eaux du lac de Constance. Une fois sur place es secours se sont affaires à la tâche et ont repeché au bout d'une vingtaine de minutes le corps d'une poupee gon flable Supeeeeer.



ON VAITOUS GREVER

Un astéroide de 2 km de large et baptisé 2002 NT7 détecté par le Linear Observatory du Nouveau Mexione, aurait une chance sur 60 000 de s'écraser sur la Terre le 1º février duite par le choc serait d'une puissance d'un million de mégatonnes. Rassurez-vous l'homme peut faire mieux...



ES 2 PLUS MIEUX

Konami vient de nous communiquer les importantes, un romarque auttout 25 % contrôles de balle optimisés, une nouvelqui encore de faire sortir des jouuris poir contrer la frappe. Ca va être super bon





Made in Europe

Le grand chauve à la tenue noire revient trucider du monde sur commande après s'être reposé dans un monastère sicilien. Il a récemment appris qu'on s'était servi de lui pour exécuter de basses besognes. Et ça, dans son pays, c'est trop ! Habitué à la condition de chasseur, Hitman va désormais devenir la proie d'un mercenaire soviétique, ancien Spetsnatz de son état. Si le premier épisode n'avait pas remporté un franc succès sur PC, du fait de ses missions scriptées au possible et de quelques déconvenues liées au gameplay, cette suite promet pourtant de se racheter une conduite grâce à un système de jeu plus ouvert et une interface entièrement repensée. Si, dans le premier opus, il n'existait qu'une unique solution pour rem plir chaque mission, ici, vous serez libre de les aborder à votre convenance (infiltration ou assaut direct). De plus, la







version démo que nous avons pu goûter nous a franchement laissé une excellente impression, avec des comportements remarquables des ennemis. Autrement, il est toujours possible de piquer les habits de ses victimes, de traîner leur cadavre ou encore d'effectuer des strangulations à l'aide de votre fil à couper le beurre. Bref, Hitman 2 devrait encore faire le bonheur des ameteurs d'action/tactique, un genre qui a décidément le vent en poupe

Editeur : Eidos Interactive . Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Fin septembre 2002

Les maps seront immenses et intégreront des milieux extérieurs



CHAMPION DU MONDE

Pensez à

ieter vas armes pour ne pas vous faire repérei iors des

fouilles des gerdes du

corps.

C'est la Finlande qui a remporte le championnat du monde d'encurance en sauna, qui reunissait quelque 80 candidats venus de 16 pays: C'est une femme, Annika Petronen, qui a resiste 13 minutes et 32 secondes à 110 degres i li faut savoir qu'un sauna normal a une température de 80 degres



HARRY NOUS VEUT DU BIEN

Harry Potter, le clone de Gollum, refait un tour sur toutes les consoles du monde. Même si le litre ne nous intéresse pas franchement, il faut avouer qu'il est technique-ment beau. EA a vraiment fait du bon bou-Les animations sont marrantes, et bien qu'il s'agisse d'un jeu de plate-forme ultra-conventionnel, il semble convenir à tous res fans de l'apprenti sorcier. A surveiller en vue d'un cadeau pour le petit frangin



THE METAL CEAR NEWS

Metal Gear Solid 2 Substance sur Xbox. Au programme, rien de bien neut. On peut avoir un autre aperçu des missions VR en cei shading, snake en costard, et évidemment la preuve que l'on pourra jouer avec Raiden sur le Tanker et avec Snake sur Big Shell



Onimus 2

Les larbins du Nobunaga de l'Enfer ont, au cours d'une folle virée punitive, détruit une petite bourgade japonaise De retour au village, Jubei, un jeune guerrier, promet de venger le massacre en partant en croisade contre les forces démoniaques. Commence alors un périple « pas banal » à base de bastons au sabre, de rencontres surnaturelles et de randonnés dans les champs de roseaux. Comme vous aurez pu le constater durant ce court résumé de l'intrigue, Onimusha 2 voit débarquer un nouveau héros ainsi qu'une capacité inédite : celle d'aspirer l'énergie des démons. Techniquement, Capcom nous gratifie encore d'un habituel mix de décors en 2D et de personnages en véritable 3D, avec cette fois-ci une meilleure cohabitation de ces deux éléments en termes d'unité visuelle. Malgré un gameplay redondant, on restera toutefois sous le charme de l'exotisme ambiant et d'un scé-



Sans attendre la peauté de Resident. Evil sur GameCube, Onimushe 2 intègre mieux la 3D aux fonds en 2D



nario qui se voudra captivant. En d'autres termes, les fans du premier opus ne pourront qu'apprécier la performance déployée. Sinon, sachez que le soft intégrera enfin un switch qui vous permettra de basculer en 50 ou en 60 Hz, histoire de ne pas perdre en vitesse d'animation. En revanche, le mode . Museum de la mouture japonaise, qui proposait des visuels artistiques fort sympathiques et un petit documentaire, a disparu de cette version preview. Éditeur : Capcom • Machine : PlayStation 2

Sortie en Europe : Octobre 2002





RISOMER OF WAR

1944 : dans le stalag la résistance s'organise



Vous venez d'être capturé en territoire ennomi. Votre devoir vous évader, votre mission : détruire les armes secrètes du 3eme Reich.



Du stalag a Colditz : échappez a la vigilance des gardes, organisez le camp et transformez vos hommes en véritable armée de l'ombre



Une intelligence artificielle exceptionmelle les gardes et officiers vous donneront du fil à retordre.



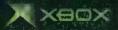
Un jeu d'aventure, d'action et d'infiltration révolutionnaire, vous êtes en plein film de guerre!

www.codemasters.com









Summoner 2



Côté magie et developpement du personnage, le système n'a pas changé. Le combat, lui, a été entièrement refait pour le temps réel.





Maia acquiert sa première invocation/transformation le Golem de Sang

Le premier offrait un background trop riche, presque étouffant, souffrait de combats manquant dramatiquement de pêche, mais avait le mérite d'offrir une aventure au gameplay atypique, de longue haleine et au scénario intéressant. Cette suite tient compte des principales critiques formulées à l'époque, tout en conservant certaines spécificités agréables. Après y avoir goûté une heure ou deux, et en attendant une preview plus complète, il faut déjà se rendre à l'évidence : Volition a beaucoup travaillé, et le bébé se présente fort bien. Incarnant cette fois-ci la reine de Halassar, Maia, les joueurs découvriront le camp ennemi du premier héros, Joseph. L'invocation reste bien entendu de la partie, mais c'est Maia qui assumera la forme des 12 créatures plutôt que de les faire apparaître et rejoindre le groupe. Plus d'infos très bientôt!

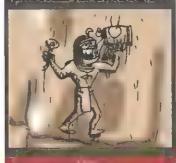
Éditeur : THQ • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Novembre 2002

en bref



INE BIÈRE DE LÉGENIDE

A Takyo, un brasseur a terris au grut du jour la recette d'une biere égyptienne contenue dans un vieux parcheminien hiéroglydhes datant de l'accique des pharaons. Surnommee « The Old Kingdom Beer le ne n'a pas de n'hosse posseule une couleur the sombre et contient. 10.% (folici oil i le brasseur n'a cape d'ant pas fintention de la commercialisen et explique qu'il la produite locuré des assertenes.



DOOM III MEILLEUR JEU DE L'E3

Connect pas tres elonnant, mais Doom II (que des mineurs annoncent sur Xbox) e régule par du Melleur Jevide PES Ahr. II fallait les voirres peuts journalistes au stand Id Software en frain de saffoier avez leur gott siyu et hor appares phints, its deu proviaient pars l'est wa que rarement un jou PC nous a autant bluffés. Une version Xbox, SIV P.

Way of the Samurai

Le nouveau titre d'Acquire (à qui l'on doit les Tenchu, je le rappelle) arrive enfin sous nos lattudes. Way of the Samurai, comme le savent tous ceux qui ont lu le test import du père Julo, vous met dans la peau d'un combattant un peu désœuvré auquel s'offrent toutes sortes de choix pendant l'aventure. Les dialogues ont ici une importance toute particulière, et s'ils sont si nombreux, ce n'est manifestement pas pour rien. Selon les personnes que vous croisez et les réponses que vous donnez, l'expérience que vous vivrez pourra être totalement différente d'une partie à l'autre. C'est d'ailleurs le





Au tout début du jeu, vous pouvez tenter de sauver cette jeune femme De votre choix dépendra votre destin

concept du jeu, qui se termine certes très rapidement, mais qui propose une jouabilité sur la « largeur » assez intéressante Suivre la voie du samouraï de la façon la plus pure est certainement ce que votre instinct vous dictera de faire la première fois, mais il se révèle parfois plus amusant de jouer les pleutres, les malpolis ou les lâches et de voir comment réagissent vos interlocuteurs. En tout cas, en choisissant des alliés, vous vous ferez nécessairement des ennemis... Les combats au sabre ont ici une grande importance et vous sortirez votre katana de son fourreau de nombreuses fois durant l'aventure. À ce sujet, la jouabilité ne satisfait pas tout le monde, mais nous vous en dirons davantage lors du test complet. En tout cas, cette adaptation semble assez soignée, avec un choix 50/60 Hz bien venu et une traduction en français de qualité apparemment honorable.

Éditeur : Eidos • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Septembre 2002



ANGLOW:
CRICE-HORT
ENTRE DA
ANGELET
AN

priment et un particular de la parciadimajir penvero en agriculteur de Queney, prede Remis. Dette manssance naturelle est très mane, il s'agit de le première en France, l'en existe une trentaine dans le monde.

craisement



POUR 7 000 LÉZAROS T'AS PLUS RIEN!

Les douanes égyptiennes ont saisi 7 000 lézards momifiés appartenant à un passager syrien. Ahmed Mahmoud Salem essayait de raire passer les reptiles alin de les melanger avec du miel et les vendre comme potion aphrodisaque. Hélas pour lui sa marchandise a été confisquée par les autorriés.

...il fait pas bon être un lézard dans ce monde capitalistes!



Tenu

mana se la (Milia) (Valia) (la bié promie au gouvernament pos esté u seu la cultura de la cultura de la cultura cultura en ce moment Masina la consula peu la l'acosa de la comercia la condulir sul m

DE PRO RALLY OPTIMISE!

Ubi Sott, dans loute sa bonte d'ame, nous sort une version GC de Pro Rally optimisée. Sur PC, le jeu était pas mais sans atteindre le niveau de V-Rally 3 (ou prochainement Colin McRae 3) alors que sur PS2, hum Je vous épargne le petit bout du communique de presse dans lequel David Darnes, le chef de projet, parle de la GC comme s'il s'agissait de sa mère, mais selon lui, son jeu va tout donner.



Mouvau o nouvallo, les sontes de Jonkey Kono Racina et de Jonkey Keng Joconiu Crooken (GBS) on algueu du okanning de Rais (viduement les relation) de de da au

MICKEY AU PAYS DE LA PORTABLE

Encore un titre GBA, avec Disney Magical Quest Starring Mickey et Minnie GBA. Adaptation du titre sorti sur Super Nintendo, il permettra de jouer avec. Mickey ou Minnie. Mais la chose la plus importante est certainement le mode Link qui permet de se connecter au futur Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse sur GC.



Run Lik Hell

Run Like Hell, que l'on pourrait traduire par « Cours vite mec, t'as des monstres aux fesses », est un jeu d'action/horreur qui n'est pas sans rappeler Extermination. On note toutefois ici une volonté scénaristique plus évidente, avec un jeu entrecoupé de nombreuses cut-scenes censées servir l'histoire. Histoire qui, soit dit en passant, nous propose un trip science-fiction aussi classique que glauque. L'action se déroule dans une station spatiale minière, Vous incarnez un ancien militaire qui termine tranquillement sa carrière, jusqu'au jour où, en revenant d'une expédition, vous retrouvez votre station envahie par toutes sortes de créatures aliens. Évidemment, ce ne sont pas de jolies naiades vénusiennes mais plutôt des monstres polymorphes, apparemment cousins éloignés de nos insectes terrestres (en beaucoup plus



Les tirs à bout portant avec de gros calibres ne sont pas de trop face à certaines hestinles



in Europe

balèzes) S'ensuit une aventure haute en couleur où vous devez retrouver les survivants sur la station (dont votre fiancée un peu de romance ne fait pas de mal) et où vous récupérez, au fur et à mesure, différentes armes. Bah oui, je vous l'avais dit, c'est pas super original. Reste à voir si le jeu sera vraiment prenant...

Éditeur : • Machine : Sortie en Europe :



D'où le nom du jeu ; run like hell



Ambiance tanker pour cette mission sur les toits. Les véhicules seront également de retour pour notre plus grand plaisir.

Deux grosses sources d'inspiration pour cette suite attendue : Halo et MGS2. Le premier pour le gameplay, avec des scripts, des coéquipiers, et surtout un bouclier énergétique qui se recharge au calme, et le second pour l'univers graphique et certaines ambiances (comme une scène sous une pluie battante). Comme Summoner 2, Red Faction 2 sent bon le travail bien fait : personnages mieux modélisés et animés, modèle lumineux plus crédible et plus complexe, aventure plus dynamique... tout en conservant l'idée de base, le Geo-Mod et la possibilité de péter les décors. On promet cette fois une utilisation plus régulière de cette possibilité, en termes de puzzles et de gameplay pur, car il est vrai que dans le premier, elle ne fut pas très sollicitée. Plus fort : les ennemis s'en servent pour vous atteindre également. RF2 ne semble pas manquer d'attraits!

Éditeur : THQ • Machine : Sortie en Europe :

Red 2 2





Made in Europe

Bien que la plupart des joueurs n'attend pas grand-chose de NFS PI 2, il faut bien avouer que cette première version bêta nous a agréablement surpris. Si vous décidez d'incarner les forces de l'ordre, vous aurez la possibilité d'appeler par radio des renforts, de dresser des barrages, de poser des herses sur la chaussée ou encore de demander à un hélico de lâcher des bombes sur la voiture prise en chasse. À ce stade du développement, l'impression de vitesse demeure très convaincante, malgré quelques ralentissements. La conduite, orientée arcade, procure d'excellentes sensations et les communications radio donnent une pêche incroyable aux courses poursuites, même en version française. La réalisation graphique,



Les voitures bénéficient d'une excellente modelisation

Poursuites Infernales 2



quant à elle, fait honneur aux capacités de la machine : les tracés (une dizaine) sont longs, truffés d'embranchements visuellement assez détaillés et proposent de nombreuses alternances de paysages. Il est d'autre part possible de régler l'intensité du trafic. Pour finir, la modélisation des caisses, sans être aussi « classieuse » que celle de GT3, n'attire aucune critique. Maintenant, Pl 2 parviendra-t-il à se faire une place dans la jungle encombrée des simulations de conduite ? Suspense...

Éditeur : Electronic Arts • Machine : PlayStation 2

Sortie en Europe : Automne 2002

en bret

LE CEAUCESCU-LIKE DU MOIS

L'achat d'un jet prive de 55 millions de dellars pour le roi Mswati III du Swaziland provoque une levée de noucliers dans ce petit royaume d'Afrique australe ou un habitant sur quatre a besoin d'une aide alimentaire d'urgence pour survivie. La facture globale d'achat du jet royal représente à environ un quart du budoel national



UN JOYAU EN VUE!

Ça fait ou bien de savoir qu'il y a encore des jeux qui vont sortir sur PSone, Oui, des jeux dei vont sorar sur Paone. Gut, et ju a des tions en plus. Il n y a qui a voir ce screenshot de La Panthère Rose de Wanadoo pour s'apercevoir de l'extraordinaire potentiel du jeu. Je pense sincerement qu'il va révolutionner la plate-forme, Quellez Mario, Sonic et tous les autres, la Panthère Rose est la Également prevu



Gravity ames Bike Street Vert

Midway tente de marcher sur les plates-bandes d'Activision avec un jeu de BMX. Autant mettre fin tout de suite au suspense, pour le moment, Gravity Games Bike est loin d'avoir soulevé l'enthousiasme à la rédac. Ce titre développé en interne s'annonce en effet ultra-classique. Pour commencer, les modes de jeu se limitent à du Free-ride, à du Multijoueur en écran splitté et à un mode Carrière sans imagination. En effet, à l'instar de ce que nous avons vu dans les précédentes productions de la gamme 0°, il va s'agir une nouvelle fois d'atteindre des scores, de ramasser des lettres, de dégommer des éléments du décor, le tout en temps limité bien sûr .. bonjour le manque d'inspiration les amis. Permi les oublis incompréhensibles, on notera l'absence d'un éditeur de parks. Sans vouloir jouer les rabat-joie, ça commence plutôt mal En ce qui concerne les sensations, le bilan est tout aussi mitigé, votre rider exécute ses tricks mollement et le timing sur certaines figures est vraiment bizarroide. Côté réalisation, rien de bien transcendant à signaler, et ce malgré l'utilisation du fameux « renderware ». La modélisation s'ennonce plutôt sommaire, les graphismes assez ternes, et les environnements (une dizaine), d'une vastitude certaine, n'offrent rien de foncièrement nouveau (fonderie, dépôt, etc.). Bref, pour faire court, disons qu'on n'attend pas du tout ce clone de Matt Hoffman. Activision peut dormir sur ses deux oreilles .

Éditeur : Midway • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Octobre 2002



21 riders au total dont Fuzzy Hall Dennis McCay Andre Ellisan

ou encare Leigh

Ramsdell





LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le 0899 700 907, entrez la reférence de la

20 HITS DU MOMENT: Réterence 1599 CATALOGUE COMPLET: Plus de 2000 sonneries et logos min te 3617 MONMOBILE telephone 0899 700 907 web www persomobiles net NOUVEAUTÉS: References en

3. 5. personnalisez VRAIMENT votre mobile!

www.persomobiles.net 3617 MONMOBILE 0901 901 999

Crash Bandicoot 58959 Golden sun Devil May Cry 5000 Uta III

1572 # Inul Fina Finance 56961 Max Payne

SERIES TV / EMISSIONS / DESSINS / 56826 Approvious inquir - 788 Dragon Ball Z

leux interdits

10007 Le bon, la brute:

99 Family attain

16298 Ding a dong

seem Legrandblond avec. Land Pulp in tion

Books La hourn

56 Albator 56704 Ally Mc Beat 56 Amicalement votre 56.989 Futurama 56851 Angel Goldorak

56820 Benny Hdl 5666 Buffy offe vampires 563044 age de glace Capitaine Ham 566021. The aux enfants 50 Chap, Chapo 560 Candy

1577 DTout Cauet 56 P. Chichiro 56928 Cobra

56992 20th Century low 15889 To: June Bond 56 833 Amélie Poulain

56794 Arizona dream 6990 Varnaque 56 808 Brazil

56262 Evita

56%4 Grease 5667. Harry Potter

us Indiana Itomes 1860/23 Le gendame de Stilropez 56272 Rabbi Jacob

56303 5 9 1

56 M A demi nu

56302 Bomba 2002

56644 Clint Eastwood 56694 Men in Black 56604 Stan

DANCE / TECHNO 56613 Aerodynamic

56 222 Alexandrie Alexandra 56, 96 Around the world 56,950 Eternal flame 56300 Au soleil

56202 Billie jean 56:152 Born to be alive seed I will survive 15:121 Love united 56068 Kinys knys liews 56096 kai demandé ava lune 56182 Marcia Baila

56760 Californication 56 6 Children

56179 Clandestino

56940 Cocaine

56067 Exodus

COSINIUM

56.297 (JIM CLIM mam. 567,637 ke vent nous portera 56.064 Stach stach

reggae / raf / antilles-brésil / classique / laz Could war on loved 56066 Positive vibration 1562 🗩 10 Rai

66186 Redemption song 1563 **9**10 Reggae

agitateur

257 sel a lambada

16.98 Didi Sidi Hbibi

sa Na woman na ciy

YMNES NATION 658 Hymne Algérie Hymne Maroc 56.00 Hymne Bresil

56666 Hymne Etats-unis 56745 Hymne Sonegal 562 Hymne France 366 sellynine Tunisie

1552 320 hymnes!

1507 Tout Shent hill 1568 Aler oned Energy v NIMES 56235 Les cités d'on 56244 Olive et Tom

Les simpsons 5576 San ku kai 56.986 Les schtroumpfs Star Academy Loft Story 2 Stargate SG-1 100 Laffan hij minist in soos Starsky & Hutch

1569 W Tout le loit! Mac Gyven Magnum Magnum

ment of mount Maya l'abeille 1551 120 séries

50 yur 14 monde engouer 16 985 Princesse Sarah South Park

Resident Evil 1855 20 jeux

56 6 X-Files

Mission Impossible #556 . 20 devan annex Les têtes brûlées 1578 A Tou Monde live 1576 Demissions de l'éte activité pariam

> Scarface 1965 by harve V. ordal. 36 126 Spiderman 56.948 Les bronzes font du ski 1570 D'Four Star Wars 567-3 Taxi

56765 Terminator 2 56 893 La familie Adams 1585; Offont Mor in black! station La soupe aux choux 150002 Vidnight express 15008 The toll month Mission Cleopatre 56792 Thank

56076 William Benardy ille 1586 @ Tout Morricone | 56890 Top Gun 1553 #240 films

The boy is mine

6 L remind me

6007 What's love 6143 Whithout me

554 🗩 30 Rap

stam Slavin alive

56666 Miss california 56637 Survivor A de danse le mia sensa No more demon Tourner des pages

Gangsta's Raradise 5,000 William 56086 Builton for life 56796 Chost Dog 56906 Qui est l'exemple constrol war voicewa seed R'n h 2 rue

Belsunce breakdown 56301 I need a girl 56600 Real slim shady Sansalle son des bandits 56693 Regulate

VARIÉTÉS / DISCO / POP / ROCK

56174 Light my lire te isa Urra, tama tinink 15063 Like a pirayer totel California 56/22/ low/ (62/ 10 in/ go

36299 Whenever Will Hi Mew year's day 1,524 2010 Comedes musicale 56222 On iratous au paradis 1559 960 Dance/Electro 6094 Pop corn 1580 **2**20 Disco

Pulp tiction

assemble ye harrip neri

3695 Ba moin en ti bo 1560 🕏 10 Jazz 1565 **9**10 Zouk 1582 910 World

Soose Tillement je t'aime 1538 → 10 Classique, 1576 → 10 Latino NILLARD / FO

666 Malende mai non sales Pub Nike 2002 20720 Hymne Portugal 56647 Pin pur primping 1887 1915 Pubs 1566 @15 Divers Bali bali

38 60 Club Dim

10 Pub Levi/s 2001 15557 10 Inclinent all and Binternationale 3200 Pub Levi's 2002 56840 Resonan vousmallere 6 No Pub Nescaté

EXCLUSIF: LE OGO PERSO

Espace 1

EXCUISIF: LE

NEGATIF

3 Ferrari

NOKIA DE LOGOS JELX VIDEO

CODE FAMILLE En tapant le code famille (Ex

MONMOBILE indiquez le ni

M OROLT AUGUT Ferraries





6 au Still loving you 1575 Dout Starmania! 16095 Une bolle journee 6 036 Whenever, wherever

561 **→** 30 Pop/rock 11581 10 Rock n-roll ₽**.64 ②**50 Variétés.

ALGERIE

FilleL (7)























SL45 Alcatel: 310-311-511 LOGOS GEANTS

souhaitez ou Loffrir a

🗫 Ferrari 🥐



CORSICA TOUTES LES CONSO



























Vinja Assault



de tir, certains ennemis se protégent mieux que d'autres, en se servant par exemple de boucliers



Mouahaha! Mais qu'est-ce qu'ils vont encore inventer. C'est marrant, mais Namco semble vraiment beaucoup aimer les jeux de tir. Avec Time Crisis, ils sont les fiers géniteurs d'un classique du genre, avec Point Blank, ils ont sorti un petit jeu débile plus ou moins amusant, et Ninja Assault arrive comme un shuriken au centre d'une cible pour rappeler que, décidément, le développeur nippon ne fait jamais les choses comme tout le monde. Tiré de la borne d'arcade du même nom, Ninja Assault s'offre le luxe de proposer des graphismes améliorés et des options supplémentaires sur PS2. Quelque part c'est un peu normal... Ce jeu vous met dans la peau d'un guerrier japonais à l'époque féodale. Un guerrier qui n'utilise pas un katana pour combattre mais un pistolet. C'est un

peu moins typique mais plus pratique pour un jeu de tir... Les ennemis - ninjas, archers, guerriers divers et créatures atypiques - vous attaquent par vagues, ne vous laissant guère le temps de souffler. Perso, ca me fatigue, mais il paraît que beaucoup de gens aiment ça. Ninja Assault propose des phases d'entraînement bien venues, un scénario simple (on part délivrer une princesse) et, bien entendu, vous offre la possibilité de jouer à deux. Un bon petit jeu bien rigolo dans le genre, qui a été en plus entièrement traduit en français.

Éditeur : Namco • Machine : PlayStation 2

Sortie en Europe : Octobre 2002



en bret

CANADIEN VS PUMA

aug po... qu'on suese havailler, Nimence a lancé son nouveau site ouaib français, à l'adresse extremement bien trouvée on the relockes depris plin demier at the penient l'accès à un riuh VIP pour chaper des goodies et des news exclusives





passage pjutot decevant sur Xbox et

PlayStation ∠, ce:sera donc avec une version n lous points similaire que les posses - GC pourror, gaspiller leurs sous

De nombreux adversaires. dans Ninja Assault arrivent du fond de l'écran rapprochent dangereusement de vous, jusqu'à ce qu'ils puissent vous frapper









Les courses se disputent exclusivement en milieu urbain avec un trafic



Le mode Scénario permet de disputer les étapes de la course jour après jour avec les mêmes circuits qu'en made

Le Gumball 3000 se base sur un principe complètement immoral, qui laisse des gens fortunés faire l'apologie de la vitesse tels des mercenaires de la route, et ce depuis de nombreuses années. L'édition vidéoludique de cette tradition british s'inspire de la dernière course en date, qui ralliait l'Angleterre au sud de l'Espagne en passant par la France, la Suisse, l'Allemagne et l'Italie. On opte pour des courses simples contre 2 autres bolides ou pour le mode Scénario avec des circuits identiques, avant d'ouvrir les modes mystérieux que sont le Gumball Squad ou le Gumball Kings. Un mode Multijoueur a également été prévu, ainsi que le classique Contre la montre. On saute dans un bolide prestigieux, genre Ferrari ou Hummer, et on se lance pour rallier les checkpoints le plus vite possible, en évitant de se faire arrêter par la police tout en se frayant un passage dans le trafic. Des flashs yous éblouiront par intermittence et vous indiqueront vos excès de vitesse en fin de parcours. Le vainqueur sera le plus rapide de la bande, et des points seront attribués aux plus jolies pirouettes effectuées. Les voitures ne sont pas super bien modélisées et encaissent les chocs sans trop perturber le déroulement de la course. La conduite s'annonce plutôt rudimentaire, tout comme l'I.A. des concurrents, et les bolides ne réagissent pas au quart de tour. C'est pas très beau mais ça peut être fun.

Éditeur : SCI • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Automne 2002



Créé par le père de Lara Croft, Toby Guard, Galleon est un jeu dont le développement s'étale désormais sur plusieurs années. Vous incarnez Rhama, un capitaine de vaisseau qui part à la recherche d'un mystérieux galion englouti. Vos pérégrinations vous amènent à visiter six îles différentes, évidemment toutes immenses. Durant votre périple, vous profiterez de la large palette de mouvements du héros, qui possède tout ce qu'un être constitué de textures et de polygones peut réclamer lorsqu'il est question d'animations possibles : course, saut, roulé-boulé, nage... Rhama est capable de tout faire ou presque (sauf peut-être certains points particulièrement difficiles de macramé). On retrouve au final un petit côté Tomb Raider, mais en plus scénarisé, et avec quelques nouveautés bien venues. Par exemple, Rhama fera la connaissance de deux femmes durant l'aventure le veinard - et elles lui seront d'un grand secours pour mener à bien sa quête. Bref, comme ça, à vue de nez, on peut estimer que les aventuriers en herbe apprécieront les vastes environnements et l'ambiance définitivement divertissante de ce titre, mais après l'E3, on attend quand même d'en voir plus...

Éditeur : Interplay • Machine : Xbox Sortie en Europe : Fin novembre 2002



Galant, Rhama n'hásite pas a rattraper cette charmante jeune femme en tendant ses bras muscles

> environnements ressemblent parfois à de vrais décors de cartes postales,



n mainvoise positire

pas retrouvé son butin. Tombé malade peu après son arrivée au poste, il a été conduit

EXCUSEZ-MOI, MONSIEUR AGENT! PUIS-JE ANOIR

CACA?

DU PAPIER POUR PAIRE

a été effectuée sans problème.

SPYRO AUSSI SUR GC

Spyro version GameCube progresse lui aussi sur l'autoroute ultra-fréquentée des ment je pouvais mettre un tout petit peage cette autoroute, je deviendrais très vite riche. En attendant, appréciez ce screen shot mettant en valeur l'effet de flotte de cette version.



Siles.

3D SUR GBA

ATV Quad Power Racing, apres V-Rally sera le prochain jeu de course en 3D sui Game Boy Advance. Techniquement aussi, sinon plus impressionnant que le titre d'Integrames, il dispose en effet dune distance d'affichage et d'une fluidité encore



Silent Hil

Inner Fears



Portant également le sous titre « Restless Dreams » aux États-Unis, cette version Xbox de Silent Hill 2 nous propose en fait deux jeux en un Enfin, disons un et demi. On retrouve en effet le scénario existant déjà sur PS2 (Letter from Silent Heaven), dans lequel James Sunderland part dans la ville de Silent Hill après avoir reçu une mystérieuse lettre... Mais il y a aussi un scénario bonus (Born from a wish), dans lequel vous incarnez Maria, un des personnages du jeu, perdue en ville autant que dans ses considérations existentielles. Alors certes, ce second scénario possède une durée de vie limitée à deux ou trois heures, mais c'est tout de même un plus non négligeable qui fera bien plaisir aux possesseurs de Xbox. Ils seront en effet les seuls à pouvoir en profiter. Du côté de la réalisation, on retrouve le brouillard volumétrique caractéristique du jeu, avec son grain d'image un peu sale, qui rajoute encore un peu à l'atmosphère sombre de l'ensemble. Graphiquement, le jeu n'a rien à



envier à la version PS2, évidemment, et les monstres sont toujours aussi organiques et écœurants. Bref, après la version de SH2 sur PS2, et sachant que Resident Evil propose de faire de la bouillie de zombies sur GameCube, voici un excellent jeu de survival/horror qui fera honneur à la ludothèque Xbox. Une bonne chose

Éditeur : Konami • Machine : Xbox Sortie en Europe : Octobre 2002



Les femmes se font souvent ce genre de réflexion.



Il faut s'habituer à l'effet de brouillard de Silent Hill. Vous ne pouvez pas voir au-delà de quelques mètres. C'est évidemment voulu-

Malice Kat's Tale



Malice fait partie de ces jeux que l'on nous annonce depuis longtemps et qui n'en finissent pas d'être reportés. La dernière fois que nous l'avions vu tourner, il y a quelques mois déjà, l'inquiétude primait. Bien que le titre soit très beau, le frame-rate était calamiteux. Heureusement, une nouvelle présentation récente a su remonter notre niveau de confiance. Sur Xbox, il n'y a rien à redire : c'est très beau, les effets pleuvent de partout et les textures sont agréables. Cette fois, l'animation était aussi parfaitement fluide. Cependant, l'incertitude concerne le game-play. Malgré tous les efforts d'Argonaut, je ne suis pas sûr

que le jeu tienne vraiment la route sur la longueur, car à peu de choses près, on fait souvent la même chose. Il s'agit vraiment d'un jeu de plate-forme classique qui diffère juste de ses semblables grâce à l'utilisation du marteau. Ah si, il faut préciser que le chat fera partie des personnages jouables pendant certaines phases de jeu. En fait, j'ai bien peur qu'il ne s'agisse que d'un joli benchmark. Enfin, pour l'anecdote, sachez que c'est Gwen Stefani, chanteuse de No Doubt, qui prêtera sa voix au personnage principal, supeeeeer...

Éditeur : Sierra • Machines : Xbox, PlayStation 2

Sortie en Europe : Fin 2002







The Thing





Des icones s affichent parfois au-dessus des personnages pour vous indiquer ce qu'ils peuvent ou veulent faire Le médic, par exemple, peut soigner quelqu'un



Les monstres font partie intégrante du jeu, à la manière d'un Silent Hill D'ailleurs, les phases dans le blizzard, en extérieur, font penser eu brouillard volumétrique du jeu de Konami



À la base, *The Thing* est un film d'horreur signé John Carpenter datant de 1982... Aujourd'hui, on vous parle du jeu vidéo qui s'en inspire. C'est fou, non ? Au-delà des quelques différences esthétiques existant entre la version PS2 et Xbox (jeu un peu plus clean sur la machine de « Grosoft », mais bon, c'est pas flagrant), The Thing est un titre d'ambiance assez réussi qui intègre des nouveautés psychologiques franchement intéressantes. Par exemple, les membres de votre équipe peuvent avoir plus ou moins confiance en vous - dans le jeu, une entité extraterrestre peut prendre l'apparence de n'importe qui, et tout le monde devient parano - et s'ils décident de ne plus suivre vos ordres, vous ne pourrez rien y faire. Un allié peut donc devenir un ennemi potentiel! C'est excellent. Pour gagner la confiance d'un inconnu, vous pouvez également prêter une de vos armes, avec ou sans munitions, et voir comment ce dernier réagit. Il y a aussi ces passages où vous découvrez des cadavres déchiquetés, par exemple, et où une des personnes qui vous accompagnent commence à flipper et à perdre les pédales. Vous pouvez alors lui administrer un calmant avant de l'emmener plus loin. Autant de petites choses bien trouvées qui nous font penser que The Thing a du potentiel Reste à confirmer lors du test...

Éditeur : Universal Interactive Studios Machines : Xbox, PlayStation 2 Sortie en Europe : Octobre 2002

en bref

LE SACRILEGE DU MOIS

Une Québécoise de 48 ans du Lac-Saint-Jéan a été interpellée pour avoir commis une quinzaine de vols au cours du dernier mois, dont six dans des eglises. Pendant qu'une paroissienne allait communier, elle se rendait a son banc, s'agenouillait, faisait un pelit signe de croix et s'en allait avec le sac a main. Quuuuuuh



115

N. consultarmente Macinicia de la contractión de

L'AVENTURE SUR GBAAAA

Au rang des jeux-cultes ressortant sur GBA, après FFTactics (je jouis) et Secret of Mana (encocore), c'est au tour de Phantasy Star de faire. L'objet d'une, seconde vie. Ils agit cependant d'une compilation des 3 onginaux Master System et Megadiny... ce qui estimoins appetissant. J'en conviens



ري اس

to the control of the

BUNGE CHENCHE MG/STES

Haio 2 destrial classe. Sectulit de Miaines rumeurs parient de désaccord entre Bungie et Microsoft, et du départ probable de 3 leaders du studio. Jason Jones (Project Leader), Hamilton Chu (Lead Producer) et Rick Ryan (Producer). Ce qui est certain pi revainche e cat que Bung e cherche e ce moment une Studio Manager », poste à responsabilités.



EN VOIE DE DISPARITION



Raptor: Vendredi 11h52



Trinity: Samedi 12h12



Carnotaurus: Samedi O1h32



Triceratops: Samedi 02h45



Tyrannosaurus: Samedi 03h34



Pteranodon: Samedi 04h23



Compsognathus: Samedi O5h40



Pleisiosaurus: Samedi 06h35



Oviraptor: Samedi O7h00

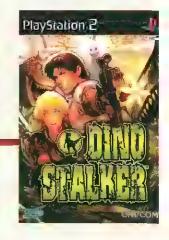
LE CARNAGE PRÉHISTORIQUE MADE IN CAPCOM



PlayStation_®2



G-031145



Made in Europe

anzer Dragon Orta

Entre mes mains, la version de l'E3, sans les queues, le brouhaha et l'horreur du salon. Deux niveaux que j'ai refaits deux, trois fois... C'est pas encore ça. Le design est réussi, le graphisme chatoyant, sans pour autant trouer le derche pour une Xbox, et l'action exceptionnellement fluide. Mais quel coup de vieux côté gameplay! Je locke, je tíre, je locke, je tíre, je me transforme en un autre dragon pour rigoler deux secondes, j'accélère, je ralentis, pour modifier ma position d'attaque... Ok, mais à part ça ? Rien. En tout cas, pas sur cette courte démo, qui laisse place essentiellement à une action que je crains fort répétitive et limitée. Il y a bien un ou deux passages dans des cols



Les boss restent titanesques, c'est un bon point.



rocheux ou d'étroits défilés, censés procurer vertiges et sensations, mais l'effet n'y est pas trop. Reste les possibilités d'évolution des dragons, et des promesses de scénario évolutif, mais il nous faudra attendre une version finale pour en juger... et quand bien même, j'ai peur que cela soit insuffisant pour briser la monotonie de Panzer Dragoon Orta.

Éditeur : Sega • Machine : Xbox Sortie en Europe : Fin 2002



ega GT 2002





Les amateurs de tuning sauront appreciae à sa juste valeur cetre R5 Turbo de

Futur concurrent du célèbre Gran Turismo, Sega GT 2002 (titre prévu également online) laisse entrevoir une assez bonne perspective d'avenir si les engagements sont tenus. Après les nombreux screenshots prometteurs et ces voitures bien modélisées, la première version jouable (sans le mode Sega GT) vient de nous parvenir. Un premier constat s'impose rapidement : c'est beau, mais cela ne suffit pas. Après quelques tours de roues, les différentes voitures d'hier et d'aujourd'hui se révèlent assez maniables mais manquent de poids. De plus, les modèles physiques sont semblables, que ce soit avec une Audi TT ou une Viper! Un point qu'il ne faudra pas négliger pour attirer les fans de conduite sportive. Mais ne tirons pas de conclusion trop hâtive. Si le mode Sega GT se montre à la hauteur avec ses différentes customisations, que les tracés sont variés et techniques et surtout que l'I.A., pour l'instant assez décevante, fart la nique à GT3, alors nous





pourrions bien avoir affaire à un sérieux concurrent du tître de Kazunori. Mais tout cela ne reste que suppositions et Sega GT 2002 devra confirmer très prochainement pour défendre cette version Xbox et nous faire oublier la déceyante mouture Dreamcast. Editeur : Sega • Machine : Xbox

Sortie en Europe : 1° novembre 2002





Le rétroviseur, élément indispensable pour bloquer les concurrents plus véloces

en bref



L'OREILLE DE STALINE

Des inconnus iontivole une oreille entoron-ze, vestige o une statue monumentale de Staline ai Berlin, presentée lors d'une expo-sition dans la capitale allemande. Par préquencesdécidé de ranger en lieu sur la moustache de Staline, pour evite qu'elle ne soit derobée à sont tour



HALD 2 LES PREMIERES IMAGES

Le jeu, prevu pour fin 2005 et qui alliu i câtte fois cude jouer online via le Xbox Liva, moteur graphique/entierement/fevu (!) ipluqu'une évolution apportuniste, ainsi que nouvelles armes et ennemis. Unistoire fera directement suite au premier. Geni



nis Masters

3

es 2003



Pour ceux qui ne connaissent pas, Tennis Masters Series c'est un peu la simulation ultime dans le genre sur PC. Il faut dire que sur leurs grosses bécanes bourrées de mégahertz, les joueurs micro n'ont pas un choix délirant lorsqu'on regarde du côté des simulations de sport en général, et des jeux de tennis en particulier. Ici, pas de joueurs connus. Chez Microids, on n'a pas forcément les moyens de se payer les noms de Sampras ou Agassi, mais les protagonistes - certes imaginaires - sont quand même nombreux (plus de soixante joueurs disponibles). Pas particulièrement beau, TMS 2003 reste en tout cas très propre, et il propose une jouabilité soignée, dans laquelle les placements ont une grande importance On ne vous aide pas sur vos déplacements, et il faut à tout prix frapper la balle au sommet du rebond pour



Les joueurs sont légion dans Tennis Masters Series mais ils n'ont évidemment pas tous les mêmes qualités

sortir un coup correct. Les fautes directes semblent être très peu nombreuses, et même en coincant une direction lors d'un service, par exemple, vous ne sortez pas la balle. Ça ne plaira pas forcément aux puristes... Notez enfin une jauge de fatigue qui pourra influer sur les performances de votre joueur. Bref, voici une simulation a priori fort intéressante – pas parfaite, mais intéressante – dont nous vous reparlerons bientôt plus en détail.

Éditeur : • Machine : Sortie en Europe :



en bref

un banct devant le restaurant MCDe de Foix, dans l'Ariège, a été enlevé par une organisation clandestine jusqu'alors inconnue (le GLAND), ennemie de la mal-bouffe et des multinationales. Il faut renforcer les mesures de lutte contre l'insécurité !!!

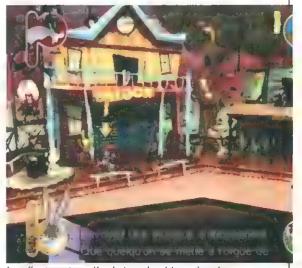
MHIEDY QUEGA.

LE GLAND CONTRE MCDO

Loons Fight For Fa

Les Toons ont décidé d'investir la scène hollywoodienne. Bugs, Taz, Daffy et Sylvestre vont au préalable passer différentes auditions afin que leur talent éclate sur grand écran. Après 15 niveaux, il n'en restera plus qu'un. En effet, le film pour lequel ils postulent ne comporte qu'une seule et unique star. On joue seul ou à 4 pour que son personnage obtienne la plus grosse cote de popularité. Les combats se déroulent dans différents décors de cinéma d'inspiration aussi diverse qu'une maison hantée ou un western, au cours desquels les concurrents endosseront des costumes appropriés. On attrape des items ACME qui se transforment en armes débiles pour détruire ses adversaires. Le réalisateur vous propose d'effectuer différents challenges en passant des bouts d'essai. La situation sombre rapidement dans le chaos le plus total et il n'est pas rare de voir des vaches tomber du ciel. Des mini-jeux seront accessibles, et le décor peut être en grande partie détruit ou subir des transformations. Tout peut arriver avec les Toons, dont le rendu en Cel Shading est plutôt réussi. L'action est fluide et rapide, avec des combats ponctués de commentaires débiles dont les personnages de la Warner ont le secret. L'action se révélera plus intéressante à 4 joueurs, comme souvent dans le cadre de ce genre de jeu.

Éditeur : • Machine : Sortie en Europe :



Les affrontements se déroulent sur des plateaux de cinéma ou des armes débiles sont à récolter



Made in Europe

Largo Winch

Largo Winch est un justicier milliardaire, au même titre que Jonathan Hart de la série télévisée L'Amour du Risque. Entre deux cocktails VIP, notre ami Largo verse dans l'humanitaire en finançant des organisations luttant contre la faim dans le monde. Et lorsqu'il s'ennuie copieusement de sa confortable existence, il se mêle des affaires qui ne le regardent pas, histoire de pimenter un peu son quotidien... Largo Winch (sous-titré « Aller simple pour les



Comme dans les jeux d'aventure, les combats s'effectuent par tours !



Largo est tellement riche qu'il possède son propre bar dans sà maison

Balkans ») est un jeu d'aventure qui vous convie à une enquête assez bien ficelée, à la recherche de mystérieux agresseurs qui lui ont dérobé des documents concernant l'une de ses firmes situées au Mexique. L'interface du jeu est, elle, très simple ; elle est semblable à celle des Chevaliers de Baphomet : il suffit de passer à côté d'un élément suspect du décor pour le mettre en surbrillance et ainsi l'observer ou le manipuler. Une option vous permet également de fusionner des items et de les utiliser pour résoudre une énigme. Côté réalisation, on retrouve une production assez similaire à celle des phases de recherche de Headhunter de Sega, avec des vues de caméra imposées et une réalisation en véritable 3D. Assez sympathique dans le fond et dans la forme, le soft devrait plaire aux fans de la bande dessinée (ou de la série qui passe sur M6) et aux néophytes avides d'investigations à rebondissements

Éditeur : Ubi Soft • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Fin septembre 2002

La défense se déploie pour freiner votre progression. Réussir un tir

dens la requette est plutôt ardu.

en bref



LES LIONS INCESTUEUX

À Londres, ce sont les relations incestueuses entre Cleo et son frère Leo, deux lions qui out donne naissance a trois bébes lions au zoo de Glasgow, qui soulevent lindignation d'une organisation de défense des animaux. Cles l'un acte « impesonsable courre à l'ultique d'impesontable courre à l'ultique d'impesontable courre à l'ultique d'impegnation de la l'association de debat philosophique est



Trotoni

fice of the sound of the sound

MINORITY REPORT SUR GBA

Torus Games est en train de peaufiner son jeu basé sur la nouvelle de Philip K. Dick. Le suit primer nes sonies d'une que leur colossale et des virées puntitives futuristes que les amateurs d'action devraient appreder Le titre est annonce pour le 5 novembre prochain



بحقائق 🗆

Termonicio, volo, personale del silver in la constante del silver in la con

METROID FUSION DANS

Ça y est, une date est enfin lachée pour la disponibilité de Metroid Fusion, le prochain little d'aventure/action de Nintendorsur GBA. Il devraitse retrouver dans les rayons de magasins le 18 novembre 2002. Ceta fera nien d'ans ru on n'auru pas au l'occasion d'incarner la très joile Samus.



Street Hoops 2

Pour tous les fans de la rue, les gars roots tendance old school, voilà un p'tit jeu qui représente, là tranquille. Street Hoops vous transporte sur les playgrounds les plus célèbres de la planète pour disputer le championnat du monde ou devenir le Lord of the Court et découvrir l'énergie et la bad attitude de la rue. La comparaison avec le NBA Street d'EA ne manquera pas d'être soulevée, et on peut d'ores et déjà affirmer que le titre d'Activision tiendra la comparaison. Sans doute pas au niveau des graphismes et de l'atmosphère, certes. C'est plutôt devant les multiples combinaisons possibles et l'aspect technique du gameplay que la différence devrait se faire. Les mouvements s'inspirent directement des joueurs évoluant dans le tournoi Nike Freestyle Street Ballers. On pourra configurer son joueur selon le style qui nous plaît. avec plus ou moins de tatouages qui s'affineront au ryth-

me des victoires accumulées sur le terrain. Un système de paris devrait même être possible pour deviner le joueur qui fera le plus de dunks ou de blocages. Ajoutons une ambiance musicale qui regroupe des figures emblématiques que sont Cypress Hill, DMX ou Ludacris, et on obtiendra un jeu de basket qui baboule.

Éditeur : Activision • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Automne 2002



Le titre d'Activision propose un gameplay technique avec une bonne dose de combos



Un p'tit espace près d'un champ de maïs, et hop, on improvise un terrain de basket qui baboule



CHOISISSEZ VOTRE ARME!







Préparez vous à de l'action explosive ! Vous êtes un mercenaire qui se bat pour le plus offrant. Ne vous posez pas de questions !





ng's Field



Une grande quête! Une Idole maléfique responsable de la mort de tout une race resurgit à nouveau... Affrontez la !



ANOTHER AGE

PlayStation.E

Published under license by Metro3D, low Metro3D and 😓 💮 🙀 trademarks of Metro3D, In-

Made in Europe





Toute la panoplie du chasseur de primes sera dispo dés le départ, à l'exception de quelques friandises et bonus à conquérir plus tard.

Avec une visée automatique double, il restera au joueur pour principal souci de bouger avec classe

Star Wars Bounty Humer

Comme le soulevait justement le chef du projet venu nous présenter son jeu, Bounty Hunter sera le premier jeu Star Wars à nous faire incarner un Fett. Une idée séduisante... Qu'en est-il du jeu ? Nous le pensions moins attractif, en sortie d'E3. Si Bounty Hunter reste le « simple » shooter dont on se doutait dès le départ, il faut tout de même lui rendre justice sur quelques points : au sein de la nouvelle vague de jeux Star Wars, il sera probablement celui que les fans trouveront le plus à leur goût. Non seulement car la maniabilité offre au joueur un réel plaisir de maniement du père Jango Fett, mais aussi parce que ce volet apportera des réponses à des tas de questions de fans, par exemple comment les Fett ont mis la main sur le fameux Slave-one. Côté réalisation, les deux versions (PS2 et GC) n'ont pas de quoi décroccher la mâchoire, certes, mais laissons-leur le temps de la maturité pour juger plus avant. Nous aurons d'ioi-là l'occasion, peut-être, d'en reparler. Ma foi. **Editeur : Ubi Soft/LucasArts**

Machines : PlayStation 2 et GameCube Sortie en Europe : Novembre 2002





Star Wars Wars The Cone Wars



La subtilité ne sera pas plus de la partie avec ce Star Wars-ci qu'avec les autres. Un shoot de plus, donc, qui n'offre pas les arguments scénaristiques de Bounty Hunter... mais les remplace par des véhicules. Les photos de cette demi-page sont tirées de la version GameCube, la seule que nous ayons vu tourner pour l'instant. Il n'y a cependant que peu de doutes à avoir : les deux versions devraient se ressembler comme deux gouttes d'eau. Se déroulant au moment de la fin du film et ensuite, on y assumera tour à tour les rôles de Mace « le black Jedi » Windu, Anakin « tête à claques » Skywalker, et Obi-Wan « barbe rousse » Kenobi. Ceux-ci seront cependant la plupart du temps à bord d'engins, au cours de missions aux objectifs variés. Développé par Pandemic Studios

On retrouvera le système très simple d'ordres aux ailiers sur la croix directionnelle, à la manière de Jedi Starfighter





(Battlezone sur PC), le titre offre sinon un gameplay novateur, du moins des visuels chatoyants, ainsi que quelques modes multijoueurs intéressants (jusqu'à 4 en écran splitté). On retiendra notamment le mode « académie », qui reprend en gros le principe de l'antique Z, des Bitmap Brothers. Deux équipes, deux bases, et des bâtiments à posséder pour assurer défense et attaque...

Éditeur : Ubi Soft/LucasArts

Machines : PlayStation 2 et GameCube Sortie en Europe : Novembre 2002







Boeing travaille sur un projet diaviou en forme de chauve souris (1). L'appareil serait en fait forme d'une aile geante sur plembant une nacelle pouvant recevoir all sieure perfaines ce passagers. Lus premiers essais de vol pourraient avoir lieurer 2006. C'est Angel qui va être content.



Idea Factory, un éditeur qui porte maisson nom, vient d'annoncer Varanc pour PS2 l'hiver prochain au Japon. Encore un jeu essement i avec des filles a cranuer vans une ècnie de manue.





Madde

Eh oui les gars, tant que le père Madden ne mourra pas d'une embolie cérébrale (il a quel âge déjà ?), tous les débuts d'automne seront ponctués par l'annonce d'un nouveau jeu de football américain estampillé EA Sports. Comme le veut la coutume, cette édition 2003 jouera une fois de plus la carte de la réactualisation. Pas de gros bouleversements à signaler donc, si ce n'est la présence d'un nouveau mode de jeu : un « Training camp » plutôt bien fichu qui permet de maîtriser tous les aspects techniques du foot ricain en participant à une bonne quarantaine d'épreuves vraiment amusantes. Notez au passage que l'option online de la version américaine est passée à la trappe... La réalisation, quant à elle, reste globalement très proche de la précédente édition : certaines textures, notam-

ment celle du terrain, ont un peu plus de relief ; on note

Une simulation toujours auss complète et plaisante à pretiquer



également de nouvelles réactions lors des chocs entre les joueurs. Il paraît que les développeurs ont aussi amélioré les bruitages, les audibles en défense, ainsi que le mode Franchise (il est dorénavant possible d'importer sa franchise team en mode Exhibition). Dernière précision : en dehors d'un rendu graphique moins aliasé, la version Xbox demeure en tous points identique à la mouture PS2.

Éditeur : EA Sports • Machines : PlayStation 2 et Xbox Sortie en Europe : Automne 2002





en bref

ON A VOLE UNE GROLLE

Une chaussure supposee avoir appartenu au prophète Mahomet a eté volée par des inconnus dans une mosquée de Lahore. dans l'est du Rakistan. Ill s'agit de la mosquée de Badshahi, un site historique darantou 16 Siècle, oursont conserves une

dizame diobjets attribués au propriéte

SACREF!

Mahomet:

UN ARCHEVEQUE SACRE

Au Pays de Galles, un archevêque de Canterburry a été sacré druide honoraire lors d'une cerémonie controversée. Williams a tenu à préciser que cette cerémonie haute en couleur ne faisait pas de luitun apostat, car il ne faut pas confendre le festival culturel annuel, l'Eisteddfod, avec



Enfin une date pour Mario Ratty 4 sur GameCube. Le jeu sortira d'aborc aux Stats-Unis le 21 octobre prochain avant d'atteindre le Japon en novembre France, bien entendu, devra attendre les responsables Europeralent fini leur













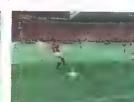


Pour une fois, le nouveau FIFA sera vraiment nouveau. EA a en effet entièrement revu le système de contrôle de la balle : miraculeusement, elle ne colle plus au pied comme c'était le cas depuis la première version sur Megadrive ! En intégrant une balle « indépendante », la circulation du ballon s'est un peu enrichie. Pour les passes, les développeurs ont décidé de garder le système de jauge tout en faisant revenir la vieille méthode de la passe courte automatique. De même, les coups francs ont été refaits. À présent, ils se déroulent comme dans un jeu de golf : il y a une jauge pour la puissance de la frappe et une pour la précision, avec en plus la possibilité de déplacer le point. d'impect pour donner de l'effet. La bonne idée, c'est surtout d'avoir dégagé les cut-scenes héroïques à deux balles qui survenaient à chaque arrêt de jeu. En ce qui concerne la partie graphique, c'est toujours aussi beau. La modélisation des joueurs est réussie et surtout, les gabarits correspondent à la réalité du football. À première vue, les développeurs ont enfin réussi à faire évoluer la série en corrigeant certains des plus gros défauts. Reste à savoir si le peaufinage va suivre... Autre chose : la sortie du titre coïncide à un jour près avec celle de PES 2 ! Ca va être la guerre totale !

Éditeur : Electronic Arts • Machines : PlayStation 2, GC, Xbox, PSone, GBA Sortie en Europe : 31 octobre 2002







Si seulement Barthez avait été aussi efficace

pendant la Coupe du Monde

Graphiquement. c est toujours aussi beau



Made in Europe

Crazy Taxi 3



Nous avons enfin pu mettre la main plus longuement sur Crazy Taxi 3... Et que dire, si ce n'est que la série tourne très clairement en rond! Techniquement, cet épisode exclusivement réservé à la Xbox n'a absolument rien d'impressionnant. On trouve beaucoup moins de clipping que sur PS2 et DC, quelques effets sympas et un rendu très propre, certes, mais pour le reste, il n'y a absolument rien à signaler. En revanche, le jeu propose désormais 3 villes différentes: la petite nouvelle, Las Vegas, mais aussi le San Francisco de CT1 et le New York de CT2... Ça fait tout de suite moins foutage de gueule qu'avant, non? Cela dit, question gameplay, la formule n'a pas changé d'un iota. Les inconditionnels retrouveront leurs marques immédiatement et s'ennuieront très vite, tandis que les novices prendront leur pied en arpentant



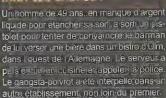
Le mode Crazy X contient des tas d'epreuves franchement rigolotes comme celle-ci



les rues en quête de clients. À signaler que la nouvelle ville paraît bien plus veste que les deux autres (on peut même sortir du centre et voir un peu le désert), propose une architecture plus complexe, une circulation plus dense et donc un challenge plus intéressant et fun. Mais de là à réinvestir dans un Crazy Taxi...

Éditeur : Sega • Machine : Xbox Sortie en Europe : Fin septembre 2002

en brei





Téléti

Consideración en al constituente de la constituente

HEY C'EST GIR L'PLUS FORT ?

Dans leigenre Employé du mois et autres d'assements supra-intéressants voici la sympathique liste des constructeurs de vizeux vidéauln a rippens ayant eussi placer le plus de jeux dans le Top 100 de ce début diannée. Avantique le vienside prendre conscience de la lourdeur et de la longueur de ma phrase. Enfin. D'esole Voici la liste, promis enseite je me tals. Ah non tiens une remarque duste une. Même siles volumes des ventes ion bien diminue. Ninnendo reste toujours maître du monde impressionnant.

Nintonda (16), Kanami (14), Sega (7) Bandai (6), Enix (6), Sony Compute



عبرق ا

The state of the s

UNE NOLVELLE PHOTO DE XIII

Peur simple rapper XtII est un Proomalike développe par Ubi Soffiet qui s'inspire d'une bande dessinée de Van Hamme. Nous ne pouvons résister à lienvie de vous dévoiler une nouvelle prage confine ça caut in froid. La réalisation utilisera la technique du cel shading, méthode de rendu granhique s'élà aronée dans la thes by mila thique Jet Set Radio de Sega.





Un nouveeu mode Challenge par repport à la version DC, dans lequel on n'a plus le droit à une seule erreur !

La vague de portages made in Sega n'est pas près de s'arrêter les amis, les bougres comptent bien rentabiliser leurs vieilles productions Dreamcast!

Après Crazy Taxi et compagnie, voici donc logiquement F355.

Pour mémoire, il s'agit simplement du simulateur de course le plus austère et le plus intolérant de tous les temps!

Austère puisque vous ne pourrez y piloter qu'une seule voture, la Ferrari F355 (eh oui!), et intolérant car vous devrez connaître chaque piste absolument par cœur avant de vous lancer. Pour cela, un mode Training super bien foutu est proposé, histoire de connaître chaque point de freinage, de rétrogradage, etc. Il est également possible de désactiver



Ferrari F355 Challenge

progressivement les fameuses aides au pilotage... Mais pour en arriver là, il faudra déjà avoir joué quelques bonnes heures! La marge de progression est énorme, vraiment. Un jeu taillé pour les pros, réservé à ceux qui trippent plus sur le pilotage diablement précis que sur la vitesse et l'accessibilité (le jeu est assez lent et difficile). Malheureusement, ce portage n'apporte quasiment rien : une vue externe, un mode Challenge dans lequel on est jugé et noté sur la « bonne conduite », dans tous les sens du terme. Question réalisation enfin, mis à part l'aliasing (brrr), rien de neuf!

Sortie en Europe : Octobre 2002

SPACEZ

ESPA

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION II + I MANETTE + 15.24 € DE BON D'ACHAT*

299 €

ACE COMBAT 4	
AGE OF EMPIRE 2	
AGRESSIVE INLINE FEATURING TAIG KHRIS	S
ALL STAR BASEBALL 2003	
ALONE IN THE DARK + DVD SEVEN	
APE ESCAPE 2	
ARSENE WENGER OBJECTIF	
BARBARIAN	
BATTLE ENGINE AQUILA	
BLADE 2	
BLOOD OMEN 2	
BURNOUT	
CIRCUS MAXIMUS	
COMMANDO 2	
COUPE DU MONDE 2002 CRASH BANDICOOT	
DARK SUMMIT	
DAVID BECKHAM SOCCER	
DEUS EX	
DEVIL MAY CRY	
DINO STALKER	
DISNEY GOLF	
DRAKAN	1
DYNASTY WARRIOR 3	
F1 2002	
FERRARI 355 CHALLENGE	
FINAL FANTASY X	
FOOTBALL MANIA LEGO	
FREESTYLE	
GITAROO MAN	- 6

GRANDIA
GRAN TURISMO CONCEPT 2002
GRAN TURISMO CONCEPT 2002
OTA 3
GUY ROUX MANAGER 2002
HALF, LIFE
HERDY GERDY
HERDY GERDY
HERDY GERDY
HITMAN 2
JADE COCCON 2
JAMES 30010 007 SENOTI DOUT OBSE
AMES 30010 007 SENOTI DOUT OBSE
AMES 30010 007 SENOTI DOUT OBSE
KILLY SLATER PRO SENY 2
MATT HOFFMAN PRO BRAY 2
MACHINE THE SENT OF THE SENOTI DOUT OBSE
MACHINE TO THE SENOTI DOUT OBSE
MACHINE 1000
MACHIN

SHADOW HEARTS SHADGW HEARTS.
SHOW

S. ENT HILL 2
SHOW

S. ENT HILL 2
SHADER 2
SHADER 12
SH . TO OVERDRIVE
TEKKEN A
TIGER WOODS PGA TOUR 2002
TIME CR.S \$ 2
TIMESPELIT TERS 2
TOUR BUT FRANCE
TURING EVOLUTION
VAMPIRE NIGHT
VIRTUA FIGHTER 4
V-RALLY 3

AT DE PLUS DE 76.22 c (#083 CO PROMO PS2 PROMO PSZ

ONINDISIA PLAY
RESIDENT EV. CODE VERONICA PLAT
ROBOT WARRION SENTINUM
PRO RALL Y 2002
RED FACTION FLATINUM
RED FACTION FLATINUM
RED FACTION FLATINUM
PROBLET HAND
RED FACTION FLATINUM
RICH 2002 FLATINUM
RICH 2002 FLATINUM
SUPER BUST A MOVE
WIRC PLATINUM WIRCH PLATINUM
ANK CODANTS PLATINUM
BATMAN VENOCANCE
BATMAN VENOCANCE
SUMMODER RESIDENT
RED FATINUM
RED FATINUM WORLD
RED FATINUM RED FATINUM
BATMAN VENOCANCE
SUMMODER RES VENOCAN
SUMM

ACTION REPLAY
ACTION REPLAY
ACTION REPLAY
ACTION REPLAY
MEUBLE DE RANGEMENT
CARTE MEMOIRE & MEC
MANETTE DUAL SMOCK &
MANETTE VIBRANT COLORIS MC
(MANETTE PER COMPATIBLE
PRESENTOIR HORIZONTAL OU VERYICA
PRISE PLRIFEL ROS'12
TELECOMMANDE DYD
TELECOMMANDE
TELECOMMANDE SOLE AND ADPARTON NATIONALS CHEMOMENS SOLE AND ADPARTON NATIONALS SOLE CARTE MEMOURE 16 MEC DVD REGION X (RULTI ZONES DVD). DVB REGION X (RULTI ZONES DVD). THE COMMAND SPEAKERS 2: (Consemble enceintes SPEAKERS 2: (consemble enceint

Commandez plus facilement sur: http://www.games.fr

GAME BOY ADVANCE

HANDYSTICK LIGHT NEW VALUE DE TRANSPORT

XBOX CONSOLE XBOX +

1 MANETTE 299 €

AGRESSIVE INLINE FEATURING TAIG KHRIS ALL STAR BASE BALL 2003 AMPED

AMPED BATTLE ENGINE AQUILA BLADE 2 BLOOD OMEN 2 BLOOD WAKE CARTE MEMOIRE 49.90 C
MANETTE OFFICIEL 39.40 C
MANETTE ANALOGIQUE VIERANTE 29.40 C
CARLE PERITEL EVOLUE 29.40 C

189 96 C CLOFF, RAMMOND 5 GRAND PRIX4
49 90 C CONTENT
49 90 C CONTENT
59 90 C GLOFF, VALYRIE
59 90 C HALOAI
59 90 C HALOAI
69 90 C HARR
69 90 C JAMES BOND ESPION POUR CIBLE

SS 50 C MANTER BOOD ESPLON POUR CIBLE FOR STATE OF WARES GOOD ESPLON POUR CIBLE FOR STATE OF WARES GOOD ESPLON POUR CIBLE FOR STATE OF WARES GOOD WARES GOOD ESPLON FOR STATE OF WARES GOOD ESPLON FOR STATE OF WARES GOOD ESPLOYED FOR STATE OF WARES GOOD WARES GOOD ESPLOYED FOR STATE OF WARES GOOD E

CABLE AV STANDARD CABLE LINK DVD MOVIE PLAYBACK KIT

ACCESSOIRES ADAPTATEUR SCTEUR + BATTERY PACK
12.00 €
CHARGEUR POUR CONSOLE ET BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR 19.80 €
COQUE + ADVSTICK (HANDSTICK)
6 ADAPTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK + ALLUME CKSARE.
18.00 €
ADAPTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK + ALLUME CKSARE.
18.00 €
CABLE LINK + CONNECTEUR HULTI-JOUEURS
10.00 €
CABLE LINK + PLAYERS
10.00 €
CABLE LINK + DLAYERS
10.00 €
PACK DUBLE AD LINERE
10.00 €
PACK DUBLE SOUTES DE RANGEMENT TRANSPOR
10.00 €
PACK DE BOTTES DE PACK DE MINTELIGHT MULTITAP + 3 LINKS COQUE DE PROTECTION COULEURS ASSORT, ES ROLLER LINK AMPLIFICATEUR STÉRÉO

ADVANCE WARS
AGE DE GLACE
ADVANCE WARS
AGE DE GLACE
ATLANTIDE DISNEY
BATMAN VENGEANCE
BREATH OF FRE
BREATH OF BREATH
BREATH
BREATH OF BREATH
B 45.50 € 50.00€ 445.00 € 45.50 € 53.20 € 45.00 45 50 €
24 45 50 €
25 45 50 €
26 45 50 €
27 45 50 €
28 45 50 €
28 53 20 €
28 53 20 €
28 53 20 €
28 50 00 €
29 50 00 €
45 50 €
49 99 €
45 50 €
45 90 €
53 20 €

GAME CUBE CONSOLE GAMECUBE + I MANETTE (noire ou violette) 199 €

18 WHEELER
AGGRESSIVE INLINE FEATURING TAIG KHRIS E
BATMAN VENGEANCE
BATMAN VENGEANCE
BLOODY ROAR PRIMAL FURY
BURNOUT
CAPCOM VS SHK 2
COUPE DU MONDE 2002
CRAZY TAX.
DAYE MIRRA BMX 2

DISNEY MAGICAL MIRROR N DONALD COUACK ATTACK DOSHIN THE GIANT EXTREME G3 2002 REESTYLE

COMMANDOS «
CRASH BANDICOOT VENGEANCE
CRASY FAXI 3
DARK SUMMIT
DAVID BECKHAM SOCCER
GEAD OR ALIVE 3
ENTRAINELR 01/02
ENCLAVE

ENTRAL. ENCLAVE F1 2002 FUZION FRENZY VARTIN

CARTE MEMOIRE 40.18 L
CABLE ROB OFFICIEL 29.18 C
CABLE CONNEXION GAMEROY ADVANCE 10.40 C
MANETTE OFFICIEL COULEUR 30.60 C

ISS 2 INTER SUPER STAR SOCCER 2
JAMES BOND ESPION POUR CIBLE
JEREMY MC SUPERCROSS YOR
JIMMY NELTRON
KELLY SLAYER PRO SUP
LECENDS OF YMES;
LUIGIS MARSION
MAT HOFFMANPRO D
MX SUPERFLY
MSA COURTSIDE 2002
NHL HITZ
PIKMIN
PRO TENNIS WTA TOUR
RED CARD
RESIDENT EVIL.
ROYALMES PERDUS

CABLE EXTENSION RALLONGS
WANNETTE SIGEN
CABLE SEGE AV
CABLE S-VIDEO
CARTE MEMOIRE MEG
SPEARER SYSTEM
EGRAN LCD 5 INCH COULEUR SIMPSONS ROAD RAGE SMUGGLERS RUN WARZONE SOULCEGATE SOUL FIGHT PROVIDE SPIDERMAN THE MOVIE SPIDERMAN THE MOVIE STAR WARS ROQUE LEADER SSK TRICKY SUIPER MOKNEY BALL SUIPER SMOKEY BALL STAR WAR FACE BLUE FACE WORKS BLAST WORKS BLAST WARN NEXT DIMENSION ZOO CUBE

PLAYSTATION

ICTION REPLAY PRO CDX VF+K7 (EUBLE DE RANGEMENT MAN. DUAL FORCE SANS FILS (DAPTATEUR MULTIJOUEURS

'S ONE 90.00 € + 15.24 € de bon d'achat RECOMMANDER DES MAINTENANT UN CADEAU VOUS SERA OFFERT.

15.00 € 45.50 € 18.40 € 12.00 € 12.00 € 12.00 € 12.04 € 12.04 € 25.70 € 25.70 € 25.70 € 30.35 € ALONE IN THE DARK IV
ARSENE WENGER OBJECTIF
BATTLE SPORT
CAPCON VS SIK PRO
CARD SHARK
CHECK MATE
CHECK MATE
CHECK MATE
CHECK MATE
CHECK MATE
CRASH BANDICOOT 3 PLATINUM
CRASH BANDICOOT 3 PLATINUM
CRASH TEAM RACKING PLATINUM CREATURES COMPIL 20 JEUX

UN CADEAU VOUS SEI
bet de plus de 76.22 c (here censel
COUPE DI, MONDE 2002
DE SANG PROID
DELTA FORCE
DESTRUTION DERBY RAW PLAT
DIGIMON RUMBLE ARCHA
DIGIMON RUMBLE ARCHA
DIGIMON RUMBLE ARCHA
DISINEY PETER MAN
DISINEY PATER MAN
DISINEY ATLANTIDE PLAT
DISINEY ATLANTIDE PLAT
DISINEY ATLANTIDE PLAT
DISINEY ATLANTIDE DIAT
DISINEY ATLANTIDE DIAT
DISINEY ATLANTIDE PLAT
DISINEY ATLANTIDE DIAT
DISINEY ATLANTIDE PLAT
DISINEY ATLANTIDE PLAT
DISINEY ATLANTIDE
DIATATION DISINEY
PER 2002
PINAL FARATASY ANTHOLOGY
PINAL FARATASY ANTHOLOGY
PINAL FARATASY 6

FINAL FANTASY IX plat. FORMULA ONE 99 FORMULA ONE 2000 30.30 € 22.70 € 25.70 € 25.70 € 30.30 € 15.00 € FORMULA ONE 2000
FORMULA COSE, PLAT
FORMULA COSE, JONAH LOMU RUGBY
KART CHALLENGE
LARGO WINCH
LAS VEGAS CASINO
LILO À STITCH
MEDIA. OF HONOR 2 RESISTANCE PLAT
MEDIEVIL PLATINUM
MONACO GEO
MONACO SEO
MONACO SEO
MONOPOLY PLAT
MOTO RAGER WORLD TOUR
NEED FOR PREEDS PLATINUM
PINBAL. PLIMER

60.90 € 59.80€ 59.80€ 56.40 € 56.40 € 59.80€ 60.90 €

59 80 €

GAME'S

RAINBOW 6 LONE WOLF
RAYMAN 2 Plai
REVOLUTION X
ROCER LEMERRE 2002
SPEED FRACKS
SPIEERMAN 2 PLAT
SOPHICH FILE ASSIGN
TIME OBJECTIES AVENTURE
TONY HAWE FRO SKATER 2 plainum
TONY PROS KATER 3 PLAT 25.70 € 12.40 € 19.90 € 12.00 € 30.30 € 25.70 € 19.60 € 41.00 €

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL: 03.20.90.72.22 TEL: 03.20.90.72.32 FAX: 03.20.90.72.23 ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS Nº1 59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3 PARIS VOLTAIRE 01 48 05 42 88 UILLE

03 20 57 84 82 03 20 55 67 43 BETHUNE

REGION PARISIENNE 01 39 55 19 20 01 30 75 95 42 VVELINES 01 30 57 13 43

NORD DOUAL DOUAL 03 27 97 07 71 LILLE 03 20 13 92 92 VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S

GAME'S AUTRES LENS AMIENS REIMS 03 21 70 03 22 91 03 26 88 MONTPELLIER 04 67 64 VAL THOIRY 04 50 20

15,00 € 25 70 € 12,00 € 30 30 € 15,00 € 25,70 € 45 50 € 15,09 € 37 90 € 25,70 €

DN DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

Nom

PRIX Je joue sur PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN de port (Jeux 3.81 € - consoles & acc. 9 1.5 €) par Collissma ou por Chronopost 9 91 € □ DREAMCAST por Collissimo ou pur Chicaron en CEE (poliement hors CR) (sour DOM TOM et CEE) TOTAL À PAYER DVD

Code Postal: . □Contre remboursement +5.34 € □ Mandat Cash

N° Client(si déjà client)

CERGI CERGY 3 ST QUENTIN

Signature

PASSE TES COMMANDES SI LE

3615 ESPACE ET3615 GAMESJEL

* CEE, DOM-TOM feux 6 10 €, consoles13 72 €, TOU/IES LES COMMANDES SONT LARGES EN COLISSIMO

Made in Europe





Legion Zon The Legend of Examination

Bien sur, les sorts magiques sont de la partie



Les gars de 7 Studios se sont pointés à la rédac pour nous présenter la première version jouable de Legion, un soft sans grosses prétentions graphiques, vous en conviendrez, qui mélange allégrement les genres... En tout cas, d'après les dires de ses géniteurs, l'idée de base fut de proposer une sorte de RTS (7 Studios compte dans ses rangs quelques anciens de Westwood, cf. Command & Conquer) en plus original et plus ouvert. Il s'agit finalement d'un beat them all un peu stratégique, avec une petite gestion RPG. Concrètement, vous choisissez de 1 à 3 persos (Arthur, Merlin, etc.) avant la mission et ces derniers seront mis à la tête de quelques soldats de même classe (chevalier, magicien, etc.). En pleine action, il est possible à tout mament de switcher de



l'un à l'autre de ces commandants, mais aussi de donner des ordres via un petit menu. Voilà grosso merdo pour la stratégie. En ce qui concerne la gestion RPG, vos personneges pourront porter différents équipements de plus en plus puissants, monter de niveau, accéder à de nouveaux pouvoirs, etc. Ça s'annonce pas franchement génial, alors patientez gentiment jusqu'au test du mois prochain.

Éditeur : Midway • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Octobre 2002

Rally Fusion









Après plusieurs mois passés à zieuter des screens, cette version jouable nous donne enfin un aperçu de ce titre destiné au rallye et au rallye cross. Mais la première impression n'est pas franchement folichonne. Côté conduite, l'absence de grip sur des revêtements qui semblent tous identiques n'augure pas du meilleur. Si l'on ajoute le manque de vues, une modélisation sommaire des voitures, un frein à main pour le moins « zarbe » (possibilité d'orienter sa caisse dans n'importe quel sens, et ce même à très faible allure) et la pauvreté des environnements, Rally Fusion ne part pas dans la bonne direction. Pour l'instant, seule la gestion des dégâts est assez bien fichue et permet de perdre la quesi-totalité de la carrosserie. Il ne reste donc plus que deux mois à l'équipe de Climax, qui en a les moyens, pour fignoler son projet. Bien que désireux de se démarquer des autres productions, si de grands changements ne surviennent pas, Rally Fusion aura beaucoup de mal à convaincre un public de plus en plus exigeant en matière de modèles physiques et de simulation. L'avenir nous en apprendra davantage. Un titre prévu également sur Xbox et GameCube pour la fin de cette année. Éditeur : Activision • Machine : PlayStation 2

Sortie en Europe : Novembre 2002

en bref



COVER DE LA CHERTALLE

3. vanconneuts se son retrouvés bloqués par les intermentes dans les montagnes i. Drakercharg, en Afrique in Sud-Les malbeureux ont éu l'idee d'écrieur appel à gibes un a regalave, du kelorus C sa un agrand. En coupe (principale) et contagnes en coupe (principale) et de l'accidente de l'armée de l'aimee de l'aimee



Harcon Sofficial Comments of the Comments of t

UNE VIDEO MOUR STAR OCEAN 3

Les fans de RPG qui attendent avec impatience la sortie de Star Ocean 3 pourroit désormais se rincer l'œil en se rendant sur le site officiel di Enix il editeur impsonivient de mettige en ligne une vidéo croustillante de ileur prochain jeu phare prevu pour cette fig d'année. Attentiun le contenu de cultiu bande-annence est extremement offensir, y que ment partir 1. At 22, vivir l'IRL www.2 enix sculpriso 2 etc. STAR 1. 192 mpg



ME SPLITTER & BULL

Vi. ci une image de Time Spillters 2 auf Xnox presentant une version graphiquement améliorée, qui comporterationators les memes features que san PSZ 1 Les puis gournands nourronitoujours allumer leur ordinateur et serrendre al cette adresse ougibet www.timespilitersgame.com/#.





INVASION DE COBRAS

Dans un aeroport de Ryad, plusieurs centaines de cobras ont pris la poudre d'escampette diun sac appartenant à ur voyageur egyptien. L'evenement a provo que un véritable remue-menage l'Clest donc un total d'environ 300 reptiles qui ont dû être éliminés par les autorités saou-



LA GRA RESSUSCITE LA MES

Ave Nintendo annonce la sortie ricaine de l'E-Reader (vous savez, cet accessoire qu permet de lire des cartes sur GBA) pour le septembre. La, maintenant tout de suite somme. La bonne nouvelle reste que des cartes speciales reprenant de vieux titres NES seront aussi commercialisées Dans le lot, on retrouve Donkey Kong Jr



Ballon Full Pinhall Tennis et Excitebike 4.95 \$ Classe. Quant a l'Europe

DES RESIDENT COMME LES

Comme prévu, les versions GC de Resident Evil 2 et 3 ne bénéficieront pas d'ameliorations graphiques. Illin y a qu'à zieuter cette photo pour sien rendre comp-Néanmoins quelques différences de scenario sont prévues; mais rien d'exceptionnel. Du coup, pour éviter de se faire traiter d'escroc. Capcom aurait l'intention de les vendre a petit prix (l'équivalent de

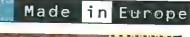




lec

La version Xbox avait écopé d'un magistral 4/10 dans un précédent numéro, et après avoir passé un moment sur la mouture PS2 rebaptisée pour l'occasion, je ne vois pas ce qui pourrait lui donner des chances d'obtenir une meilleure note Pire encore, sur la console de Microsoft, le jeu bénéficie de jolis graphismes et d'animations de bonne facture, alors que sur PS2, c'est quand même beaucoup plus moche. Tous les effets de flammes et compagnie sont nettement moins bien rendus. La modélisation des voitures est aussi beaucoup plus carrée ou plus méchamment taillée à la hache. Côté maniabilité, heureusement que c'est de l'arcade, autrement on pourrait crier au scandale. Reste l'intérêt du jeu en termes de gameplay, qui est très moyen. En reprenant le même concept que Destruction Derby, les développeurs ont pris le risque de se retrouver devant un jeu complètement plat.

Les crashs sont toujours aussi spectaculaires





Côte décor, ce n'est pas fameux C'est aussi vide que le désert l

La neige ne change pas la conduite, elle est juste là pour l'esthétique

Et c'est justement ce qui s'est passé : franchement, faire du rentre-dedans à d'autres voitures, c'est rigolo une minute mais pas plus. Toutes les autres variantes, du genre Capture the flag ou les concours de saut, ne font qu'ajouter un peu de saveur à un titre bien fade. Même à plusieurs, on ne trouve pas son compte niveau rigolade. Pour une preview, je suis peut-être un peu dur, mais il vaut mieux ne pas se faire trop d'illusions sur ce titre..

Editeur : · Machine : Sortie en Europe :





Des actions de but que l'an pourre admirer sous toutes les coutures si le système de ralenti est amélioré

Le Monde

Bleus 2003



Après l'écrasante défaite de l'équipe de France au dernier Mondial, Team Soho va devoir mettre le paquet pour que cette nouvelle mouture ne soit pas boudée par le public. Mais cette version jouable nous a permis de constater que de grands changements sont en cours et que plusieurs améliorations sont à mettre à son actif. Visuellement, si les joueurs des équipes de clubs sont pour le moment méconnaissables, à l'inverse, ceux de l'équipe de France ou d'Angleterre sont hallucinants de réalisme. Au niveau de la jouabilité, le système de jeu a été repensé pour offrir davantage de fluidité et de nouvelles actions, notamment pour les gardiens. Enfin, pour les sélectionneurs en herbe, une des innovations du Monde des Bleus 2003 est le marché des transferts. Avec ses 650 équipes et ses 13 500 joueurs répartis sur plusieurs divisions, vous aurez la possibilité d'acheter des footballeurs de toutes nationalités et d'obtenir cette deuxième étoile tant convoitée Un jeu qui restera sans doute accessible au plus grand nombre mais qui voit ses éternels concurrents (FIFA 2003 et PES 2) pousser au portillon.

Éditeur : Son / C L E • Machine :

Sortie en Europe :



Zizou est-il un grand joueur ou un joueur grand ?

Made in Europe





Time Splitters 2



Le lance-flammes remplit bien son office. Une fois la proie enflammée, si elle ne trouve pas de l'eau pour s'étaindre, elle y passera

Ce sera l'un des premiers jeux jouables en ligne sur PS2 et Xbox. La version GameCube n'a pas fait l'objet d'une telle annonce, mais on peut toujours prier. Après la courte démo de la campagne solo, Eidos nous fait parvenir un CD proposant sa contrepartie multijoueur, avec deux arènes de deathmatch. S'il s'enrichit bien entendu du moteur graphique largement amélioré qu'on lui connaît déjà, ce deathmatch n'offre cependant pas grand-chose de révolutionnaire. Les 2 arènes choisies pour la démo sont plutôt quelconques, et les bots n'offrent pas un chal-

lenge particulièrement corsé. Ils surprennent parfois en effectuant des mouvements évasifs inattendus, mais aussi en restant sans bouger sous un feu nourri, sous prétexte qu'ils veulent passer au travers d'un mur pourtant bien dense. Bref, encore du travail à ce niveau-là pour l'équipe de Free Radical, mais comme chacun sait, de toute façon, en matière de FPS jouable en ligne, rien ne vaut des adversaires humains. Même lobotomisés

Éditeur : Eidos

Machines: PlayStation 2, GameCube, Xbox

Sortie en Europe : Octobre 2002



L'essentiel du jau consiste à ramasser des paquets, et à les transporter jusqu'à un point de la map, signalé par les fumées rouges



Youpi ! Rockstar nous fait l'aumône de porter son Smuggler's Run sur GameCube, pour le plaisir des petits, et, euh... surtout d'eux. Et encore. ICQ est un merveilleux outil de communication que nous utilisons souvent entre rédacteurs. Je me souviens que Julo avait fait le test de Smuggler's Run sur PS2... Pourquoi ne pas lui demander quelques précisions, un avis supplémentaire ? « Julo (0.07 AM) : ils font kan même pas une version du premier ? c le 2 non ? Julo (0:07 AM) : la vache ils se f... de la gueule du monde ». Bon c'est un peu extrême, mais c'est un commentaire à chaud. Julo ne savait pas que cette version a tout de même été remaniée, graphiquement d'abord, et aussi niveau contenu, légèrement, avec l'ajout de nouvelles missions et d'un nouveau véhicule. On nous parle aussi d'I.A. renforcée. Enfin bon, ceci étant dit, le jeu en solo reste toujours répétitif, ennuyeux, et pas très subtil. En multi, on perçoit un intérêt légèrement supérieur, mais il faut tout de même se rendre à l'évidence : Smuggler's Run Warzones ne sera sans doute pas un incontournable de la GameCube.

Éditeur : Take 2 Interactive

Machine: GameCube

Sortie en Europe : Septembre 2002











A PASSAT À 14 EUROS!

A la suite d'une incroyable erreur de salsie, une Volkswagen Passat vendue sur un site internet d'achat d'occasions en ligne devrait être adjugée à 14 euros a un Chinois. La société Yongda Automobile Sales, qui vendait le vehicule, artente de bloquer la transaction, mais han a décide de porter l'affaire devant un tribunal de Shanghai: Pour info, sachez que la voiture vautent ealité 12 328 euros !

NON! PAS GA! SÉCIZIA LE CHEF DE VENTE! LA DEDNIÈME BLAGG PORDIE DO MOIS SE

Sign. I.

Sign.

E TRUC MUTILE DU MOIS

NTT West Takara et deux autres partenaires ont mis sur le marche, au Japon, un petit robot eguine d'une caméra numerique et de capteurs infrarouges: capable de visualiser l'état d'une habitation et de controller jusqu'à six appareils (pour étendre des lumières allumer un

magnetoscope etc

Pour l'utiliser, il suffit de posseder une connexion Internet haut

SONIC EST ÉTERNEL!

Sega sortira bien une compilation de tous les vieux Sonic sur GC. Prévu pour la fin de l'année, le mini-DVD contiendra Sonic The Hedgehog I. 2. et 3. Sonic & Knuckles, Sonic 3D Blast, Sonic Pinball et Dr Robotnik's Mean Bean Machine (qui est l'adaptation de Puyo Puyo pour le marché occidental). Tout plein de titres légendaires qui nous rappellent notre entance.



7 NOUVEAUX MANGAS INÉDITS EN DVD

Créés par des extraterrestres en voie de disparition, les hommes s'engagent dans un ultime combat pour leur survie...

LE 18 SEPTEMBRE

EST-JE ENCORE PASSIBLE DE SA VER L'HUMANITÉ?

Son 5.1



PATHER

Et déjà 35 PP disponibles dans la collection LES ESSENTIELS





Découvrez et venez tester toutes les dès leur sortie, avec les démonstrations

DESCRIPTION OF THE RESIDENCE

Bans le monde de la cascade, paside place pour la peur . Un thème unique pairs e monde de la cascade, pas de piace pour la peur * un theme unique la cascade automobilé ! Passez au travers d'un train en marche, sautéz par dessus unihelico à bord d'un toktuk, ravagez une reception dans un challen usse... * Des lieux de tournages explosits – Depaysement garant un bipiateaux exceptionnels dans des décors exotiques. Louisiane. Auxentises Monte Carlo, Egypte Londres et Hong Kong. * 2 modes de les Mission ex arcade. * Créez vos propres ustres de cascade. * Testez le résistance des velicules - Paussez à bout des motes, des volcures de réficules blindés et mettez les annacces. * Mode Replay... Revoier la ascades comme au chémo * Un DNO bourne le suppliements.





PlayStation.2

THE PERSON NAMED IN COLUMN

Kazuya, jeré dans un volcan il a a 20 ans, entressuscité paria G. Corporation in unifiant son coros avec colur du Devil, il pense pouvoir se venger de son neutrirer son propre pere heinacht. La seue laçon pour element de apparaison fils est d'organise ne. King of tron lest Tournament. Paruciper a l'ournoir est une chance pour fazuya de vanneze Heinacht, must egalement de prendre le creation de son empire financie. Un jeu bourse d'aurenament des combattants aus egalement des combattants aus egalement des combattants aus est est des combattants aus est est de combattants aus est est des combattants aux en combattants aux inversions de position, utilisation de l'acceptant de combattants aux en combattants aux





noix Evolution nous rament, aux origines de la sage fundi, les rébent de leur notre neros sat/Set se bat contre son eanem de toujours, le capitains opias Bruckner. L'action de situe au l'exas en 1886. Durant cette hataille une brèche entre leur monde et censi des terre perques ses ouverte el aspire les deux combattants. Aus de 15 dinosaures différents anuerte el manière untra realiste des entrens allo redoutable artéligence artificielle cagissant différentment, une nouvelle panopile d'armes aux effets nevastateurs, des environnements de jeu envoutants pleurs de la proposant de posibile d'armes aux effets au origine la proposant de posibile des environnements de jeu envoutants pleurs de la proposant de posibile des essenties.





Conflict Deservision mous ramene en aout 1990, durant Inderation Compéte du Deservisous difigez ane troupe d'élite a chaismentre les SAS analais re les Delta Force américains et devrez l'arre preuve de sudégie pour ven bout des finaussions un realisme parfaitement éculibre entre action soutenue, ruse destratègie, Cestion d'une equipe de 4 solfaits autous un formissions. Chaque soldait est spécialise armes leuroites, éclaireux sui un graphisme exceptionnel, accessible grace 4 son gameplay avec 1 missions d'entrainement, un moteur ballistique, 3 types d'environnement un re le developpée, une illiert d'action totals, un sode multisousure de







The suppose of the state of the contract of th

Ecouter SUNSYSTEME du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !



MICROMANIA CHAMPS ELYSEPS

MICROMANIA CENTRESEGA

MICROMANIA ITABLE

MICROMANIA GAREEO

MICRÓMANIA GAREMONTFARNASSI

MICROMANIA PONTAULT COMBAUC

MICROMANIA VILLIERS EN BIERR

MICROMANIA SAINT-QUENTIN

MICROMANIA MONTESSON

MICROMANIA LES ULIS 7

MICROMANIA VEHZY

MICROMANIA PARLY Z

MICROMANIA PUNISIE

MICROMANIA/CHAYE-SOUTH

MICROMANIA LES QUATRE LEMPS AICROMANIA: RUE DE RENNES

MICROMANIA LA DEFENSE

MICROMANIA BEL 551

MICROMANIA EVRY

- MICROMANIA: PARINGE
- MICROMANIA ROSN
- MICROMANIA LES ARCADES
- MICROMANIA IVRY GRANDICIS
- MICROMANIA/BELLE EFINE
- MICROMANIA CRETEIL SOLF
- MICROMANIA/BEREY ?
- MICROMANIA VAL DE FONTENAY
- MICROMANIA GERGYTPOIS GUNTAINES
- FIR Q X F TO 1 MIGROMANIA ANTIBES
- MIGROMANIA CAP 3000
- MICROMANIA NICE-ÉTOILE

- MICROMANIA CARREFOUR VITROPIES
- MICROMANIA AUBAGNE
- MICROMANIA VA VA ENTINE
- MICROMANIA LE MERLAN
- MICROMANIA CAEN MONDEVELE?
- MICROMANIA DUDNILA TOISON D'O
- MICROMANIA DUMPER
- MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
- MICROMANIA TOULOUS LABEGE
- MICROMANIA BORDEAUX
- MONTPELLIER POLYGONE
- MICROMANIA CHATEAUROUX
- MICROMANIA TOURS
- SAINT-PIERRE DES CORPS IMICROMANIA SAINT ETIENN
- MICROMANIA NANTES BEAULIEU

- MICROMANIA HANTES STOSEBASTIEN
- MICROMANIA MANTES STYPERBLAIN
- MICROMANIA ORLEANS
- MICROMÁNIA STEJEAN DE JARRUGELE
- MICROMANIA ANGERS
- MICROMANIA ANGERS GRAND MAIN
- MICROMANIA CHERBOURG A GLACERIE
- MICROMANIA REIMS CORMONTRES
- MICROMANIA NANG
- MICROMANIA LORIENT
- MICROMANIA VANNES
- MICROMANIA META-SEMECOURT
- MEROMANIA RONCO
- MICROMANIA LEERS
- MICROMANIA EURALIEU
- MICROMANIA LILLE VZ

- MICROMANIA VALENCIENNES
- MICROMAMA CITÉ-EUROPE
- MICROMANIA NOVELLES GODAU
- MIGROMANIA BOULDON
- MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE 161,64 68 68 33 21
- MICROMANIA/STRASBOURS
- MICROMANIA LEKIRCH
- MICROMANIA SCHWEIGHOUS
- MIGROMANIA HAUTEPIERRE
- MICROMANIA MULHOUS LE NAPOLÉON
- MICROMANIA ECULLY GRAND OUEST
- MIGROMANIAL YOM HA PARTIDIES
- MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
- MICROMANIA SAINT-GENIS
- MICROMANIA LE MANS SUD

MICROMANIA LEMANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN

fun padio

- MICROMANIA ANNECY BRAGNY
- MICROMANIA BARENTIN
- MICROMANIA DIEPRE
- MICROMANIA LE GRAND HAVEL MONTIVILLIERS
- MICROMANIA ROUEN
- MICROMANIA ROUEN SAINT SEVE
- MICROMANIA GONFREYILE: L'ORCHER
- MICROMANIA: BOISSENAR
- MICROMANIA VALID EUROPE
- MICROMANIA MAYOL MICROMANIA GRANDIVAL
- MICROMANIA AVIGNOVA & PONTE
- MICROMANIA AVIGNON SUD
- MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL

nouveautés PlayStation2, GameCube & Xbo Micromania tous les mercredis et samedis!





eté vient à peine de se terminer, vous avez encore du sable dans les bas Mis n'avez pas remporté le tournoi de heach, il est encore temps de preorte revandre. Ce jeu a tous les ingrédients d'un coctail détonnant; ra m et de jolies filles II Un controle intuitif des personnages, des compéti ntenses de 1 à 4 joueurs, vous pouvez choisir votre visage, la couleur de neveux, vos lunettes de soleil ou votre bikini, vous pouvez jouer en 2 x à 1 comme au championnat du monge. 4 Modes de jeu : match, arcade ntrainement ou le nouveau World Tour Mode: Une IA aboutie : vous ponijurier ou encourager vos partenaires, 16 équipes différentes, des camé





MICROMANIA

Réservez vos jeux dans votre Micromania sur micromania.fr

micromania.f

et accessoires

Les nouveaux Micromania!

MICROMANIA CHAMBOURCY

C Ccial Carrefour RN 13 - 78260 Chambourcy
Tél. 01 30 74 54 09

MICROMANIA OSNY
C. Ccial Osny Nord 95520 Osny Tel. 01 30 38 48 18

MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS

C. Ccial Carrefour - 83480 Puget/Argens - Tél. 04 94 81 55 05

C. Ccial Val Maubuée - Route de Croissy - 77200 Torcy
Tél. 01 60 05 63 09

MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE

C. Ccial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon
Tél. 02 35 81 16 16

MICROMANIA LONGUENESSE COUVEAU
C. Ccial Auchan 62219 Longuenesse

MICROMANIA PAU MEURIAN C. Ccial Auchan Pau 64000 Pau Tél. 05 59 84 08 98

MICROMANIA CARRÉ SENART CONTROL C. Ccial Melun Carré Senart 77127 Lieusaint

MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE
C. Ccial Carrefour
Route de Grenoble - 06200 Nice

MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS

C Ccial Continent 91620 La Ville-du-Bois

La saga des développeurs

ELECTRONIC ARTS: Le gigantisme américain

Il y a, dans l'industrie du jeu vidéo, des géants. Des constructeurs, des éditeurs, des développeurs... Lorsqu'on évoque Electronic Arts, on parle de « géant » américain, et ce n'est pas pour rien. Avec ses moyens colossaux et son aptitude à exploiter les bons filons, l'éditeur/développeur a su s'imposer au cours des deux dernières décennies.



près avoir passé plusieurs années chez Apple, au service marketing, Trip Hawkins décide de monter sa propre société en septembre 1982 à San Mateo (Californie). Pour cela, il investit 200 000 dollars, et puisqu'il faut un nom à sa société, il décide de l'appeler Amazin' Software. L'équipe de départ ne comprend que sept personnes. Un an plus tard, alors que l'entreprise commence à prendre de l'importance, une réunion se tient pour trouver un autre nom, Amazin' Software étant loin de faire l'unanimité. On pense d'abord à Softart, mais le nom Software Arts étant déjà pris, celui-ci s'en approche définitivement trop. Vient ensuite la proposition du nom Electronic Artists, en hommage au monde du cinéma et de United Artists. Un des participants à la réunion fait toutefois remarquer qu'ils ne sont pas artistes eux-mêmes, puisque le but de la société est d'éditer des jeux, pas de les développer [le premier jeu réalisé en interne par EA sera Skate or Die (1987)]. La base est toutefois là : d'Electronic Artists, on passe à Electronic Arts, et le nom, cette fois, est accepté par tous.



La gamme de Jeux d'Electronic Arts se divise desormais en quatre grands groupes : EA Sports, EA Sports Big. EA Games et EA Pogo (Jeux online).



Avec des titres comme Road Rash. EA a contribue assez largement au succes de la Megadrive



The Sims est un des ieux PC les plus vendus au monde, surtout avec tous ses add on. .

Une ambition démesurée

Dès la création de la société, en 1982, Trip Hawkins comptait faire des jeux vidéo un fer de lance de sa politique d'expansion. À tel point qu'il était prévu qu'EA atteigne un chiffre d'affaires d'un milliard de dollars au bout de six ans. Cet optimisme de la première heure sera vite calmé - nous allons voir pourquoi - mais EA a tout de même réussi son pari sur la longueur, au bout de 12 ans... Les premiers jeux édités par Electronic Arts sont destinés principalement à deux machines : l'Atari 800 et l'Apple II. Après une année assez faste et la sortie d'indéniables bons jeux (M.U.L.E., Archon, Pinball Construction Set...), les premiers résultats, décevants, se font sentir. Les ventes de jeux sur Atari 800 ne sont pas aussi élevées que prévu, et Apple ne supporte guère les jeux qui sortent sur sa machine. Dès 83, alors que la société vient de naître, les difficultés semblent déjà insurmontables, et on songe même au dépôt de bilan... Heureusement, le sauveur apparaît sous la forme d'une nouvelle machine : le Commodore 64. En s'imposant tout à coup sur le marché des micro-ordinateurs, le C64 permet à EA de porter ses meilleurs titres sur cette plate-forme et de voir l'avenir plus sereinement.

En 1986, Electronic Arts a dans son catalogue le jeu le plus vendu sur Apple II (Skyfox), mais c'est aussi et surtout l'éditeur de jeux n°1 aux États-Unis. Quatre ans plus tôt, il se trouvait à la 136° position .. La distribution directe de ses titres aux différents détaillants du territoire américain a bien sûr aidé EA, qui a ainsi évité de perdre du temps et de l'argent avec des intermédiaires. Tout cela a demandé la mise en place de beaucoup de moyens, mais les dirigeants de l'entreprise n'ont pas eu à le regretter, manifestement. De plus, il faut souligner la volonté toujours affichée d'EA de recruter des designers de renom, des animateurs travaillant dans le domaine du cinéma ou encore des musiciens, pour faire de chaque jeu un titre particulièrement soigné. La créativité et le désir de se démarquer par rapport à la concurrence sont des notions importantes dans l'histoire de l'entreprise.

L'ère des consoles et la naissance de 3D0

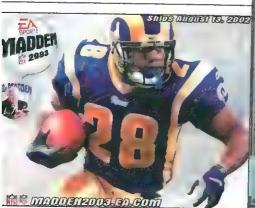
À l'aube des années 90, Electronic Arts délaisse en partie les micro-ordinateurs pour s'intéresser à un marché qui lui semble prometteur : celui des consoles de jeu. Alors que nous sommes en pleine transition



Desormais, dans le domaine des simulations de sport, EA va devoir affronter la concurrence severe de Sega

8 bits/16 bits, le géant américain choisit son camp et supporte principalement Sega avec la Megadrive. Le pari est à l'époque risqué, et après avoir investi plus de deux millions de dollars dans le développement de premiers jeux qui ne se vendent pas très bien, le succès semble enfin frapper à la porte, avec notamment le premier John Madden Football (1991). En 1992, les ventes de Megadrive décollent et Electronic Arts, qui produit près du tiers des productions sur cette machine à l'époque, devient un éditeur incontournable sur la machine de Sega. Cela ne l'empêche pas de proposer également certains titres sur Super Nintendo

Retour une année plus tôt. En 1991, alors que l'univers console prend de plus en plus d'ampleur, Trip Hawkins décide de créer une nouvelle société : 3DO (AT&T et Time Warner financeront en partie ce projet). À la base, cette entreprise est censée trouver de nouvelles idées liées aux jeux vidéo (que ce soit au niveau du hardware ou du software), ce qui permet ensuite à 3DO de vendre ses licences à d'autres compagnies. Mais les choses évoluent vite et 3DO se retrouve finalement en compétition avec Electronic Arts. Trip Hawkins démissionne alors de son poste de directeur d'EA (en 94), et les deux sociétés évoluent séparément, en parallèle. Tandis qu'Electronic Arts reste uniquement dans le domaine du software, 3DO se lance de façon périlleuse dans le hardware avec la console REAL FZ 1 (sortie en 93). Il vendra sa technologie à Panasonic, mais permettra à d'autres constructeurs (Goldstar, Samsung, Creative Labs et Sanyo) de l'utiliser. L'ambition affichée de Trip Hawkins, à l'époque, est de faire de la console 3DO un véritable standard, à l'instar, par exemple, du magnétoscope, que l'on trouve dans tous les foyers (un pari qui sera davantage réussi par Sony, plus tard, avec sa PlayStation). Impressionnante lors de sa sortie, notamment grâce



vec la serie des FIFA, EA nous montre qu'il sait brillam ent recycler un meme produit d'une annee sur l'autre.

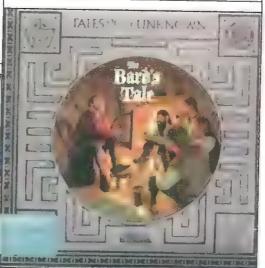


EA sait reutiliser ses moteurs 3D d'un jeu a un autre. Par exemple de 55X a Freekstyle..

au très bluffant FIFA, la FZ 1 est néanmoins trop chère et ne fait guère d'ombre aux consoles japonaises de l'époque. Il faut dire que sans le soutien des développeurs nippons, il est difficile de s'imposer... Le projet de console 64 bits M2, plus ambitieux, ne verra alors pas le jour et le rêve de conquête de Trip Hawkins se transformera, au final, en véritable leçon d'humilité. On ne peut pas concurrencer les Japonais dans leur domaine sans s'y être excessivement bien préparé. Microsoft s'en rend compte aujourd'hui avec la Xbox.

Où EA sait bien s'entourer

À partir de 1992, Electronic Arts – qui s'est désolidarisé de l'aventure 3DO, mais il était important d'évoquer cette dernière - commence à racheter des développeurs de jeux vidéo et à étendre son emprise sur le milieu. Cela commence avec le rachat de Distinctive Software (qui deviendra EA Canada), un pionnier dans le domaine de l'animation 3D et de la vidéo digitale. On trouve ensuite dans la besace du géant américain Origin Systems, éditeur de séries fameuses telles qu'Ultima ou Wing Commander. En 1993, Electronic Arts emploie environ 900 personnes et devient leader des ventes de jeux sur Super Nintendo et Megadrive. EA renforce son implantation au Japon ; à l'époque, en s'associant à Victor Entertainment Industries pour créer un joint venture qui s'appellera, tout naturellement, EA Victor. En 1994, alors que l'univers du jeu vidéo connaît un nouveau tournant dans son histoire (la transition 16 bits/32 bits), les ventes de jeux sur CD explo-



The Bard's Tale.. Un jeu de role edite par EA sur Atari ST qui rappellera des souvenirs aux plus anciens.

THOUSE IN THE ST



sent. De 5 % du chiffre d'affaires d'EA, les ventes de jeux sur CD atteignent rapidement 15 ou 20 %cette année-là. En 1995, EA produit des jeux sous quatre labels différents : EA Sports, Electronic Arts Studios, Bullfrog Productions (structure rachetée peu de temps auparavant) et Origin Systems. En ce qui concerne ses filiales, Electronic Arts en possède au Canada, en Asie, en Europe et en Australie. L'époque des consoles 32 bits correspond également à l'explosion des jeux sur PC, qui sont souvent vendus en bundle avec les PC neufs, tandis que le Windows 95 de Microsoft fait figure de système d'exploitation ultime pour s'essayer aux dernières nouveautés du marché (oui, en y repensant, c'est amusant). L'univers du jeu vidéo est donc en pleine ébullition et chacun tente de tirer le mieux possible son épingle du jeu. EA a su le faire en exploitant de façon assez hallucinante, il faut le dire, le filon ouvert par sa branche Sports. Avec des titres comme FIFA, John Madden, NHL Hockey, NBA Live оц encore PGA Tour Golf, EA a su exploiter à peu près toutes les plates-formes existantes, et ne s'est pas gêné pour ressortir les mêmes titres tous les ans, les améliorations n'étant pas toujours vraiment notables. Mais la recette fonctionne et le marché américain, en particulier, reçoit favorablement ces multiples nouvelles versions, qui se vendent toujours assez bien. Désormais, à l'heure où les consoles 128 bits règnent en maîtres sur le marché, EA fait cette fois encore le choix du multi-plates-formes et propose des titres sur PS2 (prıncipalement), mais aussi GameCube, Xbox et, évidemment, PC. Parmi leurs plus gros titres on peut citer Les Sims (PC) ou encore Medal of Honor (PS2). On notera aussi qu'EA Sports se retrouve désormais en compétition avec la gamme sport des jeux Sega depuis que la société nippone est devenue exclusivement développeur. Associés dans le passé, adversaires aujourd'hui... En tout cas, le géant américain, qui emploie désormais 3 600 personnes à travers le monde, a les reins solides puisque après avoir connu des pertes l'année dernière, la société renoue avec les bénéfices cette année, et ce malgré une conjoncture économique mondiale assez désastreuse dans l'ensemble. Bref, le géant EA n'a manifestement pas des pieds d'argile et il y a fort à parier qu'il marquera encore de son empreinte la décennie à venir...

Le jeu vidéo : un (jchleze@hip.li)

Ce suave parfum de sable chaud. Cette sensation d'intemporalité surpuissante. Cette truculence estivale... Tout ça c'est fini ! Et puisqu'il s'agit de tourner la page, autant plonger sans remords dans la fraîcheur des infos « businessifiantes ». Le grand capital est là. à nortée de pad. Je vous implore, vous les



dieux des chiffres d'affaires exponentiels, vous les divinités des contrats d'exclusivité inespérés, vous les analystes aveuglés, oui, je vous implore… faites vibrer ces deux pages ! Et soudain, le Business fut...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine d'août et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent ; il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines Dengeki (Japon), ELSPA (Europe) et le site Amazon.com (États-Unis).

TOP 5 JAPON

- 1- Super Mario Sunshine (Nintendo/GC)
- 2- Genső Suikoden III (Konami/PS2)
- 3- My Summer 2: Chapter of Sea Adventure (Sony/PS2)
- 4- Kamaitachi 2 (Chun Soft/PS2)
- 5- Jikkyou Powerful Pro Baseball 9 (Konami/PS2)

And the winner is...

IOP 5 EUROPE

- 1- Medal of Honor: En Première Ligne (EA/PS2)
- 2- Gran Turismo Concept (Sony/PS2)
- 3- Spider-Man (Activision/PS2, GC, Xbox, GBA)
- 4- Grand Theft Auto III (Take2/PS2)
- 5- V-Rally 3 (Infogrames/PS2)

TOP 5 ETATS UNIS

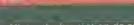
- 1- Grand Theft Auto III (Take2/PS2)
- 2- NCAA Football 2003 (EA/PS2)
- 3- Madden NFL 2003 (EA/PS2)
- 4- Medal of Honor : En Première Ligne (EA/PS2)
- 5- Gran Turismo 3 (Sony/PS2)

DreamWorks se paye l'image fatale

J'étais là, tout pensif, errant telle une âme en peine lorsque je suis tombé devant un petit gros barbu qui était sur le point de déclarer un truc du genre : « Je suis très fier, ému (et blablabla) d'annoncer aujourd'hui le rachat par DreamWorks des droits d'exploitation cinématographique de Fatal Frame (alias Project Zero chez nous). » Pour ceux qui l'ignoreraient, Fatal Frame / Project Zero est un jeu d'horreur dont Julo fait un test surpuissant dans ce numéro. Oui, celui-là même. Certes, son ambiance oppressante, grâce à un excellent traitement de l'image et du son, est très efficace, mais d'un autre côté, pourquoi Mike De Luca (président de la production chez DreamWorks) s'est-il senti obligé de rajouter qu'il s'agissait « du jeu le plus effravant de tous les temps » (et je vous passe les habituels « transport that vision to the big

screen for everyone to experience ») ? Au final, attendez-vous comme d'hab' à des trailers genre : « The greatest movie EVER made » ou « You'll discover something that you have never imagined ». Soooo classic...





Chez Nintendo, la création de salon est visiblement devenue une seconde nature

Et la, soudainement, gai conscience que des yeux tout perpiexes commencent à fixer ces quelques lignes.

| sagra an fait du vasie stand compre dans le Panasonic Center (rappelons que ce constructeur est l'un des partenaires de Nintendo pour la GameCube). Les visiteurs pour on dem ademp dem le padge s t-gar reci game écore a plasma du final mais surtout s'essayer aux nouvelles productions GC sur. j'yous l'donne en mille la fameuse G. l. Une sorte d'échange de bare procédés, régaire et le local monde y s. content desse le Space Monde oui, mais nois



2002年9月にオープンするパナソニックセンター内で 松下電源重要(後)と任天堂(物)がフラボレーションして説明するエンタテインメント撮影 [Nintendo Gerra Frant]

impressionnant, meme sal serait préférable

nous refourguer ion jusqu'an Hawk's Reste qu'au lourd'hui, la sée comme le porte-etendard de la gamme



specialisée dans les spons extremes qui aura rapporté, en 2001, a l'éditeur américain, la bagatelle de 500 millions de dollars de chiffre d'affaires (source: NPD). Dollars, dollars, donnez

Nous ne le répé assez : même si, depuis le lancement, les gros titres se font un Xbox reste une excellente console. Son potentiel est incroyable, des titres plus qu'allechants Mais en atten-Au premier rang d'entre eux, la société Flextronics quifabrique le dit pave de plas-tique doir Ains, pour le premier quart de l'année, les pertes nettes sont estimées à 131,2 millions de dollars ! Watchaa ! Une demande bien moins élevée qu escamptée serait à l'origine de cette relative déconvenue financière. A suivre Bloomberg. Qui, je l'avoue sans complexe, j'aime prononcer ce mot, ce nom Frissons. Cette entité synonyme de bonnes vieilles news « businessifiantes » (c'est aussi le maire de New York); cette sonorité toute en rondeurs, dispose, c'est certain, d'un charme inimitable. Qui plus est, en consultant l'agence en question. on peut apprendre des trucs 'achement intéressants genre depuis A l'echelor « un ter la caonale » de som près de 3,8 millions de Cube qui trouveront le chemin des échoppes d'ici mars 2003. Voilà, désormais, vous aussi vous D'après la très précieuse agence Reuters, prope au cours de l'année 2001. Ainsi ce sont pres de 750 000 produits contrefaits estampilles Nintendo qui auraient eté saisis. Un joli score qui représente, a lui seul, 48 % des produits saisis dans le domaine du jeu. Ah puis tiens, un truc supra-etonnant, plus du tiers de la marchandise était made in Chine et fhailande. Ben voyens.

Toi aussi, prends-toi la « cabeza »

Amoureux de chiffres abscons, cette news vous est dédiée. Du fond du cœur même. Si, si. Ainsi, afin de bien se rendre compte du fossé qui sépare les trois principaux intervenants du jeu vidéo, étudions avec entrain et discernement les résultats de ventes des différentes consoles sur l'archipel nippon lors d'une semaine bien précise... celle du lancement de Super Mario Sunshine (histoire de voir les répercussions diverses). Ainsi, d'après Media Create, il s'est écoulé 95 300 PS2 (+58 % d'une semaine à l'autre), 44

800 GBA (+47 %), 27 400 GC (+156 %), 12 000 Wonder-Swan Crystal (-27 %), 4 100 PSone (+14 %), 2 400 Xbox (-33 %)... quant à la Dreamcast, hop, 90 ventes (-40 %). Impressionnant donc de constater à quel point l'avancée de la PS2 semble inexorable, tandis que la GC progresse enfin mais reste malgré tout plutôt discrète... Quant à la Xbox, son succès nippon paraît de plus en plus fantomatique. Et puis, si ça chante quelques analystes en herbe, maintenant que vous z'avez les chiffres : have fun...

L'été fut CAC'astrophique

Dans la famille golden boy désabusé, je demande n'importe quel petit porteur ayant osé investir dans des boîtes de jeu vidéo. En effet, depuis la fulgurante explosion de la bulle de la new economy, ouais, tout ça tu vois quoi, la bourse semble se complaire à voir des sociétés telles 3DO, Midway, Infogrames, Kalisto (oups, désolé) se retrouver dans les abysses de la cotation. Cet été, le séisme ne s'est pas atténué, bien au contraire. Allez, bref récapitulatif (ces chiffres prennent en compte la période s'étendant du 1"



janvier au 1" août 2002). Cryo: -96 %, 3DO: -83 %, Titus Interactive: -69 %, Infogrames: -64 %, Ubi Soft: -62 %, Eidos: -48 %, Konami Corp.: -39 %, Microsoft: -36 %, Nintendo CO.: -35 %, THQ: -25 %, Capcom: -12 %, Sony Corp.: -11 %, Electronic Arts: -1 % (une sorte d'exploit!). Et nos deux grands survivants sont... roulements de tambour... Sega: +4 % et Activision: +8 %! À la Cour des Miracles, les moins loosers sont rois (et encore, tout le monde n'est pas recensé ici). Impressionnant, voire particulièrement flippant tout de même, surtout si l'on prend en compte l'état de santé des boîtes françaises touchées de plein fouet. L'espoir fait vivre, paraît-il. Souhaitons-le...

Sony débouté et dégoûté



Les entrailles de la PlayStation 2 restent encore relativement mystérieuses pour le commun des mortels... et des bidouilleurs. Ainsi, contrairement à la PSone, les fameuses puces censées rendre la PS2 universelle (lecture des jeux import et gravés) ne sont pas nombreuses, surtout lorsque l'on sait avec quelle virulence Sony multiplie les actions en justice pour les interdire (rappelez-vous les épisodes Messiah et Néo). Pourtant, la dernière affaire en date n'a, pour une fois, pas tourné en faveur du constructeur. Destination l'Australie afin d'étudier le cas d'Eddy Stevens, accusé par Sony de vendre des jeux pirates et d'installer les fameuses puces illi-

cites (ce qui porte atteinte à la loi sur le respect des copyrights). Oui, mais voilà, le délicat juge Ronald Sackville n'a pas trouvé l'argumentation de Sony recevable, soulignant (contrairement à ses confrères européens et américains) que le constructeur n'avait pas su prouver que les consoles PlayStation disposaient d'une mesure de protection des copyrights. Résultat : la puce n'est pas illégale... En revanche, le gars Eddy n'est pas non plus sorti d'affaire car le cas des jeux pirates risque, au contraire, de lui coûter cher. En clair, le débat se déplace : l'import oui, le pirate non !

Tremblez pirates, Acte ouatmille!

Depuis quelques mois, Konami Japon ne rigole plus du tout avec le piratage. Mais alors plus du tout. Des actions concertées avec certains responsables politiques coréens et chinois leur ont ainsi permis de mettre la main sur des milliers de copies de Metal Gear Solid 2 (pour prendre un exemple supra-anodin) et de coffrer deux sympathiques pirates en herbe. Du coup, très impressionné par les résultats, un groupe constitué d'une quinzaine de boîtes de videogames nippons (Nintendo et Sony en tête) s'est formé en se disant : « Et si nous aussi, on faisait les gros durs et on tapait sur les doigts crochus des vilains pirates ? » Bingo : la PAOP (Promotion Against Overseas Piracy) vient de voir le jour ! Taa-Taa ! Des antennes de surveillance seront tout d'abord installées en Corée du Sud et à Hong-Kong, le tout organisé main dans la main avec les autorités du coin. La lutte s'organise contre la gangrène ludique. L'affrontement sera long et complexe, mais seule la victoire sera belle... et moi, zou, je retourne prendre des vacances ! Viiiite ! Hein ? Quoi ? C'est pas possible ? Raaah !!!



Pas de Zique Pad pendant l'été ? Un sacrilège certes, mais pour la bonne cause : le max d'infos sur l'E3. Depuis, j'ai farfouillé. Si, si, car j'ai décidé de vous gâter, moi, pour la rentrée. Encore faut-il avoir quelques douces mélopées à offrir à vos soyeuses oreilles, et c'est pour cela que je vous propose un délicat menu constitué de symphonique et de synthétique. Du classique, de l'épique et du revival. Le cocktail gagnant de votre retour à la civilisation, assurément... Ah, j'oubliais, jetez-vous sur le concours Halo! Cinq B.O. d'exception sont à gagner, et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il n'y en aura pas pour tout le monde.

20020220 Music From Final Fantasy

• Référence : SSCX 10065-6 • Composteur : Nobuo Uematsu (Arrangements Shirou Hamaguchi) • Durée : Disque 1 : 53'23 (12 plages) • Disque 2 : 68'37 (13 plages)

oypad 118, page 72, rubrique Zique Pad — que d'emotions le vous l'avais promis, voici l'album reprenant la quasi-intégralité du concert dédié aux musiques de Final Fantasy. Bret récapitulatif. C'est le 20 février dernier que le Tokyo Philamornic s'est transcende pour nous livrer sa version orchestrale des plus belles œuvres composées, que dis-je, ciselėes par Nobuo Uematsu Ainsi, pendant près de 3 heures, les murs feutrés du Tokyo International Forum ont accueilli cet evenement d'exception pour tout tan de musiques de jeux, et plus généralement de musique symphonique. Aujourd'hui, l'album existe il est

même esthetiquement soigne et contient 2 CD, pour un peu mains de deux heures de musique. Moins de deux heures ? Eh oui, sovez prevenu, toutes les transitions mettant en scène les doubleurs de Yuna et Tidus (donc en japí) ont été gardées. Pour es puristes l'extase est a portée d'oreilles , pour les autres impossible de comprendre les vannes visiblement hilarantes de deux « maîtres de ceremonie» et de ne pas zapper ce total de 8 plages (sur 25, ça fait beaucoup tout de même (). Mais laissons là ce détail et attachons-nous plutot aux melodies proposees. Une fois de plus, on regrettera que la sélection se contente finalement de

reprendre des thèmes pour la plupart déjà réorchestres dans d'autres, albums. Certes, les arrangements sonnent légèrement différemment, mais la surprise n'est pas toujours maximale. On pourra ainsi citer Liberi Fatali (le thème d'ouverture de Final Fantasy VIII), Suteki Da Ne ou At Zanarkand (les morceaux principaux de FFX) et le grandiose One-Winged Angel (theme final de FFVII). Quoi qu'il en soit, il faut bien avouer que la prestation s'avère de grande qualité. Elégant, tout en maintenant un ton espiegle, le Madley do FFI a FFIII illustre a merveille le soin apporté aux larrangements. Impossible aussi de passer sous silence l'Aeris. Theme (FFVII), magistrál dans sa progression thématique. Touchant par la déli-catesse de quelques accords de piano, puis accompagné, épaulé par un chœur de violons profond et protecteur, il laisse finalement place à des cuivres explosifs sachant imposer le respect, sans estomper la fragilité latente d'Aéris. Un momenti fort, incontestablement. En écho, le Fina s Theme (FFVI) résonne encore comme l'une des pièces maîtresses

orchestral admirablement exécuté, dont la seule retenue vient de la sélec-tion des musiques, pour la plupart déjà

de cet album. Plus martiale que la moyenne, résolument plus agressive. ielle se distingue tout de même par sa fougue somptueusement contenue et cette noble energie qui s'en dégage. Du grand art. Voui voui Il faut aussi souligner que le second CD comporte une partie interactive (assez limitée toutefois) offrant principalement des renvois internet et une sorte de reportage Back Stage du concert. Sympa, même și une fois de plus ceux qui maîtrisent la langue d'Arika Kurozawa en apprendront plus que le commun des mortels franchouillards Ainsi, même s'il ne combleta pas définitivement l'appétit des plus grands amoureux de l'œuvre de Nobuo Uematsu, ce 20020220 Music From Final Fantasy devrait amplement satisfaire les âmes en manque de mélopées classiques

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

paste diverse i minimus defes que tous mon la fond si vous eles faisers, son vous cles faisers, son vous cres conseciles fond que vous revendeur monte se paste de CD si constrainte la munique se effert un seul movem den pratrius et effert un seul movem de conseculations.

on traumo apsonantementoni (i le Net. Noto les medients sites biet exident

les délaiside livraison osallent entre

une Semaine et un mois Conservile <u>Must</u> incontournable) (www.cdjapan.co.jp)

(www.gamemusic.com)

(store yahoo,com/freethought (index.html)

(www.tokyopop.com/tokyopop)

(www.the-place.com)

Halo

epuis le lancement de la semble plus propice à développer Xbox, aucun titre ne sera le sentiment de protection et de parvenu à surpasser la quachaleur de la forêt. La tension est lité, l'intensité d'Halo. Titre explosif palpable. A l'image de Truth et et inventif, ce FPS d'une autre Reconciliation Suite (développant le génération s'illustre tout autant par thème principal de l'aventure), l'énerses missions que par sa partition. gie déployée par les cordes semble Composée de main de maître par le ainsi répondre aux percussions sans duo Martin O'Donnell et Michael cesse plus insistantes. .. au loin, des Salvatori, cette bande-son mise sur chants distants, presque évanouis les nappes sonores profondes et effi-Dans une explosion musicale, tous caces, sur le caractère épique des les instruments se regroupent, virevoltant, tourbillonnant, avant de cussions sourdes, exaltée par des reprendre leur progression plus chœurs aux accents héroiques calme, plus magistrale. Il se dégage une véritable noblesse de cet album qui, pour l'occasion, ne se contente pas de reprendre telles quelles toutes les musiques du jeu. Au contraire les compositeurs ont pesante, à l'esprit futuriste, des plages classes, tout simplement, préféré récupérer chaque élément, réarranger soigneusement certains passages, assouplir les transitions afin de nous offrir une B.O. au contenu narratif homogène. Une réussite, Comme นก bonheur n'arrive jamais seul, sachez d'ores et déjà que le mois prochain, nous vous proposerons une interview complète de Martin O'Donnell et Michael Salvatori, qui nous expli• Référence : SE-2000-2 • Compositeurs : Martin O'Donnell et Michael

ce qu'ils ont tenté d'insuffler à cette bande-son d'exception. Une prochaine itération de Zique Pad à ne manquer sous aucun prétexte... Ça va babouler dans les chaumières l'



lares sont les grands jeux ne béné ficiant pas d'une bande-son mythique Avec cette B.O; envoû-tante et lentrainante, Halo nous brouve une fois de plus à quel point la musique contribue à transcender les émotions. Épique et héroïque cette partition devrait aisément faire chavirer les amateurs d'ambiance hollywoodienne

CONCOURS HALO

Grâce au soutien de Microsoft, nous avons, dans un grand élan de générosité, décidé de vous offrir la possibilité de remporter l'excellente B.O. d'Halo. Cinq gagnants, et pas un de plus, découvriront plus d'une heure de musique épique aux accents aussi guerriers qu'héroïques. La grande classe, en somme Il vous faudra pour cela simplement répondre, avant le 25 septembre, à une question divine (les gagnants seront ensuite tirés au sort parmi les bonnes réponses). Bonne chance à tous

A quelle occasion fut dévoilé Halo pour la toute première fois

Au MacWorld Show 1999......

A l'ECTS 1998 Au Microsoft GameStock 2000...

Renvoyez votre réponse à l'adresse suivante Joypad - Concours Halo Immeuble Deita - 124 rue Danton 92538 Levallois Perret Cedex

• Référence : CPCA-1058 • Compositeur : l'amayo Kawamoto • Durée : Disque * 74'05 (24 plages

44444444

lors Maximo. maximum respect in da mix ou pas? Hum, eh bien pour les bons vieux nostalgiques du dimanche, ceux qui conservent comme des reliques leurs hideux cartables Tann's. ouaip, ça déchire ! Pour les autres ca oscille entre le sympatoche et une

situations. Transcendée par des per

déchirée par quelques riffs rageurs,

la musique distille une ambiance rare

vous plongeant irrémédiablement

dans l'enfer de cette guerre inter-

stellaire. Des plages à l'atmosphère

Synthés et instruments live coha-

bitent d'ailleurs ici à merveille, cha-

cun sachant produire son effet sans

empiéter sur l'autre. Dans Perilous Journey par exemple, les accords

synthétiques très secs expriment à

merveille la fraicheur mordante des

zones visitées dans le jeu, tandis qu'a

contrario, avec ses sonorités rondes

et généreuses, A Walk in the Wood

sorte de fracassant come-back de Joe El Bontempi Magnifico L'excellent avec cet album sans concessao reste bien évidemment de retrouver les thèmes poussièreux qui ont fait frissonner nos ouïes de jeunes ados. Les trompettes bien synthétiques s'en donnent à cœur

queront, dans les moindres détails



joie, histoire de distiller un semblant d'esprit ultra-héroïque, les percussions martèlent un rythme bien cadencé et les violons (humm, les pov synthés surtout) s'envolent pour un oui, et surtout pour un oùi. Bien sûr, je noircis (un chouia) volontairement le tableau, mais il faut bien avouer que cette B.O. s'inscrit parmi les « petites productions made in Capcom ». Comme vous le découvrirez dans nos prochains numéros (j'en garde sous le coude, les gars l) Onimusha ést passé par là, biohazard aussi. Ce qui resté néanmoins intéressant avec Maximo, c'est le soin apporté aux compositions. Cela n'a fien de prodigieux non plus/mais j y a une vraie recherche thématique, et surtout, les ambiances musicales prennent le temps (ce qui est de plus en plus rare) de s'installer. En clair, vous ne vous retrouverez pas avec d'énervantes boucles toutes les 4 sécondes et demie. C'est déjà ca Et puis, il ne s'agit pas de vulgaire « bruitisme ») puisque chaque environnement dispose d'une mélodie attitrée collant d'ailleurs assez bien aux situations, à la « couleur locale » Dans une caverne glaciale, les sonorités employées ne sont, par exemple supra-anodin; pas du tout les mêmes que dans un volcan Enfin moi / dis cal. Soulignons aussi la présence de quelques voix attention, des vraies, pas des

Maximo

Cet album ne comptera pas parmi « my favorite playlist », et pourtant || dispose d'indéniables qualités commencer par son pouvoir d'évo ation gune époque désormais épassée. L'instrumentation aurait er ait gagné à passer directement en sym-bhonique, meeuuh bon, pour les amaeurs de trip revival, craquage autorisé omme je suis (Arnaud) clément.

« gwaaAAaah gwaaAAaah,» de synthe péraves) qui apportent une touche bien mystérieuse à certains passages. Un bien sympathique ajout, surtout que plus l'album avance (genre vers les dernières plages, on s'comprend), plus la musique développe un caractère sombre et surprenant. La qualité des echantillons sonores aurait même tendance à étonnamment s'amélio rer. Classe. Sans oublier le mini-CD comprenant les musiques de la version originale (Daimakaimura, alias Ghouls'n'Ghosts). Là, c'est du garann tout pourri question qualité sonore, mais pour ceux qui adorent le trip revival, c'est du bonheur, rien que du bonheur. ! Perso, j'adore. Limite émouvant de réentendre ces sonorités d'un autre temps, toutes hésitantes, toutes grésillantes mais pourtant si touchantes. Ah oùi, ca Lamme 1

LES INFOS OUNET C'E PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp fr. adavila@hfp.fr) che

Alors que la chaleur pèse sur nos têtes comme une chape de plomb et que j'envie les Indiens possédant le secret de la danse de la pluie, je me dis : « Mais quand vont-ils enfin inventer le tissu qui rafraîchit et ne colle pas à la peau ? » Ils ont bien inventé les maillots qui n'empêchent pas de bronzer (ils appellent ça les maillots « transbronzants »), donc bon... Quais, je sais, c'est pas super intéressant ce que je dis, mais j'ai chaud...

PSone, PlayStation 2

Square a annoncé la venue de **Final Fantasy** et **Final Fantasy II** sur PSone. Oui oui, on parle bien des premiers jeux sortis sur Famicom au Japon, en 87 et 88. Quinze années plus tard, on est évidemment en droit d'attendre de nettes améliorations, et évidemment, les graphismes et le son seront retravaillés. Il y aura également quelques cinématiques et une espèce de Mode 7 qui n'existait pas encore à l'époque. Maintenant, il faut bien se dire que, dans le fond, ces jeux sont tout de même très basiques et risquent de n'intéresser que les aficionados ultimes de la série. Les deux titres sont prévus pour cet automne au Japon.



Le premier RPG onlir e de Namco sortira cet miver au vapon, et raura pour nom Venus & Braves : Witch Goddess & Prophesy of Ruin Le jeu comprend a cinq personnages principals (e plus important etar t Aria, ine dees se dont le destin est al centre de l'aventure) mais aussi, evidemment, tout un tas de persos secondaires. Le truc droie c'est que l'or pourra appare miient assister a des exenements speciaux de temps en temps, entre certains protagonistes de l'inistore qui pour ont flirter ensemble, se mar er et meme avoir des enfants (ca me rappelle Phantas)



Star III ca. 1 Jin sims un peu specia in a sauce nippone quo i Pour ceux que cui iterasci i vous poi vez troulot des valorabers los valores in il adresse su into nttp., 1-2 gn com articis, pol, 3600°1p1. Intm. atte. o incigenre te en prut houger sigalie marche pas, revenez a la rache et cierche.

Dragon Quest est une série mythique au Japon, ça vous le saviez déjà. Mais de là à penser qu'il y avait un **ballet Dragon Quest** – oui, un ballet avec des danseurs, tout ça – j'avoue être tombé des nues. Apparemment, le ballet propose un spectacle par an, et ce depuis 1995 (!). Un DVD reprenant le spectacle de cette année est disponible depuis le 21 août au Japon. Pour les 3 ou 4 otakus français que ça peut intéresser, sachez que le DVD coûte 4 800 yens et qu'il est disponible sur le www.cdjapan.co.jp.

Restons dans l'art lynque avec Lara Croft et Tomb Raider. Les gens de chez Corc Design ont en effet util se les studios d'Abbey Road (ce ebres pour avoir sen, aux Beatles) pour enreg strer certaines mus ques du prochain Tomb Raider, en compagn e de l'orchestie symphorique de Londres Bref, la super clas se lui, de Jong il Incarnation actue le de Lara lest a lee taire un tour dans les studios et s'est amusée à jouer les chefs à orchestre comme cal pour rigoler, La preuve en image



Un juge australien a estimé que les **mod- chips** sur les PlayStation 1^{re} génération ne
violaient pas les droits du copyright. Au
contraire, il a même jugé que le codage des
jeux par région (PAL et NTSC) était nuisible
au consommateur car il limite son choix et
son accès à des produits à prix compétitifs.
La revente de copies de jeux, en revanche,
est toujours sévèrement punie. Sony fait
quand même un peu la gueule... (Plus d'infos dans Business Pad.)

Spécial sites lecteurs

Merci de m'envoyer les URL de vos sites. J'en reçois encore et toujours d'excellents. Si vous ne voyez pas le votre, ne

au fur et à mesure, et suis malheureusement parfois obligé de sélectionner. Mais la majorité d'entre vous a tout de même droit à de la publicite gratuite... et méritée. Alors, neureux 7

www.Heaven-Arts.fr.st: En voilà un site interessant! Superbement présenté, il s'intéresse au jeu video sous l'angle du game design et de la conception. C'est recherche sans être prise de tête, et on sent un travail et une réflexion certaine derrière chaque rubrique. C'est propre, instructif, et mérite indéniablement que vous aillez y faire un tour.



www.rpgame.org: Un autre site de qualité, avec une présentation de grande classe là nussi. On y trouve des tests, des vidées, etc. Noter que l'équipe en charge du site tente de realiser un jeu online, Arkanos (module de Neverwinter Nights), qui sera ensuite proposé gratuitement. Un site très riche l

www.cybergame-fr.com: Cybergame est un site qui a fraichement ouvert ses portes et qui s'intéresse à loutes les piates-formes consoles. On y trouve les sabitues term, private de la service et qui ne demandent évidemment qu'à s'etoffer. Notoz que les forums sont assez vivants et n'attendent que vos commentaires...

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA

bastonne dur chez DIFINTEL!















88 Epinal

RANCE

31 Roques-sur-Gar 31 Saint-Gaudens 32 Auch 33 Arcachon 33 Bordeaux 33 Bordeaux 34 Agde 34 Beziers 34 Sete 35 Vitve 36 La Tour du Plin 38 Voiron 39 Lons Le Saunjer

74 Cluses 74 Armecy 75 Paris 17eme 76 Yvent 77 Montereau 77 Ozoir la Ferrière 77 Metun 77 Metun.
77 Metun.
77 Chelles
77 Fontainebleau
77 Nemours
78 Bris Conte Robert
78 Elancourt
78 Montigny le illretonneu
81 Alhi 86 Châtellerault

92 Asnieres 92 Boulogne 92 Columbes 92 Issy-les-Meulineaux 92 Rueil Malmaison 93 Livry Gargan 93 Montreuil 93 Trembiay en-France 95 Enghien les Bains 95 Sarcelles 97 Cayenne 197 Fort de France 97 Le Tampon 97 St Joseph

01 41 58 11 11 01 49 63 19 93 01 34 17 10 88 01 39 92 47 16 05 94 28 25 28 05 96 70 79 67 02 62 57 60 49 97 St Pierre 97 Point à pitre

01 47 33 19 76 01 41 41 92 92

01 56 83 05 60 01 45 29 00 03

01 47 51 93 10 01 43 30 24 25

EJROPE SUISSE: 1 magasin ESPAGNE: 3 magasins BELCIQUE . 2 magasins Mens. 065 84 60 33 Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

«St Nazaire » Levallois »



NO COLUM

Ben voyons, finalement, Project Zero sortira aussi sur Xbox. Et comme on se fout pas de notre gueule, les développeurs ont tout de même décidé d'inclure de nouveaux costumes et des persos cachés... Merci les gars!

Après le tournoi sur Halo qui s'est déroulé au Japon, le site officiel Xbox a mis en ligne des vidéos du gagnant. Pour les adresses, c'est là :

http://xbox.jp/asx/tec01.asx http://xbox.jp/asx/tec02.asx http://xbox.jp/asx/tec03.asx http://xbox.jp/asx/tec04.asx http://xbox.jp/asx/tec05.asx



BioWare, les développeurs du fameux Baldur's Gate, sont en train de préparer un titre exclusif à la Xbox. Cette fois, ce n'est pas de la flûte puisqu'un contrat a été signé avec la firme de Redmond. D'ailleurs, la console n'est plus un secret pour eux puisqu'ils sont déjà en train de préparer Star Wars: Knights of the Old Republic en collaboration avec LucasArts.

Seien une rumeur, Microsoft serait en train de travailler sur un appareil qui combinerait la Xbox et un magnétoscope numérique. Le nom de cede de ce produit est Freen. D'après le Wall Street Journal, l'appareil pourrait sortir en 2004. Une info à prendre avec des pincettes, bien sur

GameCube

Ce n'est un secret pour personne, Kojima a toujours clamé à qui voulait l'entendre qu'il aimerait beaucoup travailler sur un jeu GC. D'ailleurs, un nouveau titre avait été annoncé il y a un moment, et depuis, pouf, plus rien. Cependant, quand on regarde les plannings fournis par Nintendo France, on voit effectivement que le titre est annoncé. Alors, oul, le prochain jeu de Kojima s'appellera Eclipse, un jeu qui devrait traiter des valeurs familiales. Avoir un fils l'a décidément beaucoup fait réfléchir.

Good news everyone! La carte mémoire de 251 blocs sortira en France le 20 septembre prochain. Comme ça, finie la radinerie des sauvegardes, on va enfin pouvoir jouer en toute quiétude. Autre bonne nouvelle, le super paddle sans fil WaveBird sortira le 22 novembre chez nous. On l'a déjà essayé et il marche à la perfection! Perso, je vais me l'acheter pour jouer à au moins un mètre de la télé, ça m'évitera bien des soucis.



Ô gloire, la bande originale de Pikmin est sortie dans le commerce en France. Je pense qu'entre ça et un CD de musique new age, il n'y a pas trop de différence, mais chacun fait ce qu'il

veut. Enfin bon, au programme, on compte 16 morceaux tirés du jeu. Le tout coûte 20 euros (20 pifs, c'est cher pour un CD audio...) et on le trouve dans les bonnes pharmacies. Tiens, en faisant une recherche sur Internet, je viens de voir qu'il existe même un single 2 titres disponible pour 5,03 pifs sur le site d'un grand revendeur français dont le nom commence par F et se termine par NAC.

Pour faire passer tous vos jeux GC, plus la peine d'attendre une puce qui va vous coûter cher et qui va défigurer les entrailles du bébé. Et encore, quand ça marche... Datel est à deux doigts de mettre dans le commerce le Freeloader, un mini-DVD qui peut sauver la vie d'un gamer puisqu'il permettrait sans aucune modification physique de faire tourner tous les jeux import sur une console PAL. La bête marchera de manière similaire au BootCD de la Dreamcast. Le pied, non ? En plus, la chose ne coûtera qu'une vingtaine d'euros. À l'heure où j'écris ces lignes, le produit n'est pas encore sorti mais ne devrait pas tarder, il est prévu pour le 28 août. Espérons mes freres...

Megaman fera prochainement une apparition sur GC selon *Famitsu*. En revanche, on ne sait pas de quelle série il s'agira. Megaman Legends ou même une simple adaptation du Megaman X7 PS2 ? Qui vivra verra, Cruz!

Multiplate-forme

Quelle belle nouvelle, un jeu Starsky et Hutch sortira prochaînement sur Xbox, PS2, GC et GBA. Ouais, c'est beau la vie! J'espère que la musique du générique sera là! Oh et puis tant qu'on y est, il faut absolument qu'ils reprennent le doubleur d'Huggy les bons tuyaux pour la localisation françai se! C'est trop bien d'être rêtro!



Infogrames cherche le profit et pour cela l'éditeur a décidé de sortir Driver 3 sur PS2, Xbox, GC et même PC. Le jeu devrait sortir courant 2003, mais en attendant, un trailer est déjà disponible à cette adresse http://eu.playstation.com/iw.images//assets/images_uk/a_z/d/driver3/driver3/trailer.mov. On ne voit pas grand-chose, mais ça permet de savoir que l'action se déroule à Miami, et qu'à Miami, eh bien il fait chaud. Ah et puis on remarque aussi que chez Reflection, ils ont un super guitariste, et ça, ça n'a pas de prix.

Après l'avoir décliné dans toutes les versions possibles, Team 17 a annoncé qu'un Worms 3 était en cours de préparation. Cette fois, le titre sera entièrement en 3D. On se demande comment les développeurs vont

réussir à adapter le gameplay.
Cependant, il suffit d'aller faire
un tour sur le site dédié pour
s'apercevoir que les idées ne
manquent pas. Jugez par vousmême en allant ici
www.worms3.com. Le titre est
prévu sur GC, Xbox et PS2, et
sortira courant 2003.

Tous les mois, c'est la même histoire, des pseudo-exclusivités se transforment en titres multi-plate-forme. Cette fois c'est Enclave (testé dans ce numéro), qui à l'origine n'était prévu que sur Xbox. Les gars de Starbreeze Studios ont annoncé que le jeu allait sortir cet hiver sur PS2 et GC...

De nouveaux screenshots de Dark Angel ont été mis en ligne par Radical Entertainment. D'ailleurs, maintenant, on en sait un peu plus sur ce titre. Il s'agira d'un jeu vu à la troisième personne dans lequel Max devra retrouver tous ses frangins et frangines génétiquement altérés. Bon ok, j'avoue, en fait, le but de la news, c'était surtout de me la pêter un peu en vous disant qu'avec RaHaN on a eu l'occasion de voir Jessica Alba lors d'une interview. Et pour répondre à la question que vous vous posez, oui, elle est aussi mimi en vrai qu'à la télé, et oui, on n'en pouvait plus!



Arcade. portables, diver

La rumeur dont nous vous avions parlé concernant une nouvelle Game Boy se précise. Si l'on en croit Gamelabo, un magazine japonais ainsi qu'un distributeur, Nintendo prévoirait de sortir d'ici la fin de l'année un nouveau modèle de portable ! Bien que le constructeur n'ait pas fait d'annonce officielle, certains avancent une version remaniée dotée d'un nouvel écran pourvu d'une fonction qui permettrait d'ajuster le contraste. Toujours pas de rétro-éclairage donc, mais la lisibilité de l'écran devrait s'améliorer. Il ne reste plus qu'à attendre Noël pour confirmer ou infirmer l'info.

Dead or Alive 4 verralle jour! Quand exactement, on n'en sait ren, mais Junji

Nakamura, président de Tecmo, a annoncé qu'une suite a leur fameux jeu de baston était bien en projet. Pas la peine de s'avancer sur la console qui devrait Lacque Ilir, rien n'a encore été décidé. À mon numble avis, ce sera du multi-piate forme.



Dreamcast s not dead. Ele agon se. certes, mais eile ne meurt pas. Togours grace a Playmore, a conso e de Sega se



voit benéficier de King of Fighters 2000 Dans la foulée, Ikaruga de Treasure (cf. News Japon) et KOF 2001 ne devralent pas tarder à suivre dans les mois a venir.

Après le Japon, les États-Unis vont aussi découvrir les joies du téléphone portable qui sert à autre chose qu'à téléphoner. Grâce à la société américaine Sprint qui exploite la technologie 3G, les usagers pourront profiter de jeux tels que Pacman. Ok, c'est pas terrible, mais attendez la suite. Playmore prévoit de lancer des adaptations de Samurai Shodown, Metal Slug et King of Fighters. Techniquement parlant, c'est tout de même une tuerie, mais il faut avouer que la jouabilité sur les boutons du téléphone risque d'être compliquée. En attendant, la France peine toujours autant avec des jeux péraves genre Snake et compagnie...

Depuis le « départ » de Jean-Marie Mesaier de Vivendi, les choses sont en train de changer au sein de la societe. Selon le Wali Street Journal, il somple-rait que la multinationale art l'intention de se débarrasser de se filiale jeux vidéo i La vente pourrait rapporter 2 mil-

liards d'euros (une paille quoi...) et ainsi ombler une partie des dettes. Cela dit, e demande s'îl est vraiment intéres de vende sant de vendre une filiala qui possede des piliers de l'industrie comme Sierra ou Blizzard Entertainment (dont le der-nier titre PC, Warcraft 3, a dépasse la barre des 2 millions d'exemplaires ven-dus!) et qui genere un chiffre d'affaires assez colossal. Illiano ez colossal. Vive la mondialisation...





Classe! Le lecteur MP3 pour GBA tant désiré va finalement arriver sur les étalages. En effet, Kemco a annoncé que le Music Recorder

MP3 sortira au Japon en octobre. Pour un prix de 83 euros, vous aurez l'appareil en question plus une carte de stockage

de 8 Mo au format Compact Flash. Le tout marchera avec trois piles supplémentaires pour une autonomie de 10 heures. Côté design, les ingénieurs ne se sont pas foulés, mais l'intérêt, c'est que ça marche bien.

Le cinéma pu se de plus en plus son inspiration dans les jeux vidéo. Apres Project Zero, Wolfenstein, Turok, Crazy Taxi, etc., Spynunter vient allonger la longue liste des jeux dont les droits ont éte vendus en vue d'une adaptation cinématographique. Il sembierait que le budget du film ait déjà eté fixé à 100 millions de doliars (!) ; en revanche, le projet n'a toujours pas de scénariste ni de réalisateur. J'veux pas dire, mais vulle nombre de films du genre qui n aboutissent pas, cela ne m'étonnerait pas que Spyhunter prenne le même chemin. C'est-à dire celui des oubliettes.

Mon côté rétro m'oblige à vous parler de l'Altered Beast, en cours

de développement sur GBA. Le principe reste exactement identique aux précédentes versions : on bastonne des zombies en récupérant des boules d'énergie dopantes jusqu'à la transformation du perso en animal. Vu les photos, ça s'annonce pas mal et toujours aussi parfait pour le métro.





D'ABONNEMEN À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppi

affranchie à Joypad - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE

(11 nos)

au lieu de 60,50€, soit 3 numéros gratuit:

Nom : Prénom :	
□ Carte bancaire n°	DPQ22
DUI , je m'abonne pour 1 an (11 N°) à JOYPAD , pour 39,90 € au li soit 3 mois de lecture gratuite . Je joins mon règlement à l'or □ Chèque bancaire ou postal □ Mandat-lettre	au de 60,56 € dre de J@YPAD par ,

Code postal : LLLLL Ville:

Date de naissance : L___| L__| Sexe : O M O F Abannements Belgique · JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 1070 Bruxelles 1 an (11 nº) 5/€
N° bancaire · 210 0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire
Tenfs étranger . sur demande au 01 55 63 41 14.
Conformement à la Loi Informatique et Liberté du 6 januer 1976 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectifica

nant Par

BIOHAZARD

CAPCOM
GAMECUBE
21 NOVEMBRE 2002
HIVER 2002





Vous pouvez assigner des ordres à votre coéquipier. Celui-ci réagit d'ailleurs plutôt assez intelligemment.

GRÂCE À CAPCOM, VOILÀ PRÈS

D'UNE DÉCENNIE QUE LES JOUEURS

NÉVROSÉS ÉTANCHENT

VIRTUELLEMENT LEUR SOIF DE

FRISSONS. AUJOURD'HUI, L'HEURE

EST À L'INTROSPECTION. LA GENÈSE

DE CETTE SAGA MYTHIQUE

S'APPROCHE, ESCORTÉE D'UN

SOMBRE CORTÈGE FAIT DE PEAUX

PUTRÉFIÉES ET DE NOUVEAUTÉS

DÉSIRÉES..

biohazardo

Toujours aussi flippant?



'obscurité. Le râle distant du vent. Souvenez-vous. Resident Evil premier du nom. L'intro. La Bravo Team... la carlingue disloquée de leur hélicoptère mystérieusement retrouvé écrasé dans la sombre forêt de Raccoon City. Aucune explication. Aujourd'hui, biohazerd 🛭 s'apprête, enfin, à lever le voile sur de nombreux mystères. Écoutez plutôt. Par cette lugubre nuit, la Bravo Team survole les hauteurs de la ville. Au loin, une étrange fumée âcre balafre l'horizon. Abandonné près d'une voie ferrée, c'est un camion dévoré par les flammes qui offre cet effroyable spectacle. Aucun signe de vie. Menée par Rebecca Chambers, nouvelle recrue des S.TA.R.S., une mission de reconnaissance est tout de même commandée avant qu'un obscur événement précipite l'hélico au sol. L'histoire débute alors, à seulement quelques encablures du manoir de triste mémoire, Rebecca s'aventure seule... tandis que, des entrailes



Si Rebecca et Billy ne se trouvent pas dans la même salle, ils pourrant se tenir au courant par radio.

Le bestiaire semble particulièrement étoffé, avec des créatures étonnantes comme ce scorpion géant ou encore... des crapauds mutants. Euh je... enfin, bon ok.



calcinées du camion, surgit Billy Coen, ex-Marine étonnamment menotté. Ce couple improbable s'apprête à se former, pour ne plus devoir réellement se séparer puisque, selon les responsables de Capcom, cette progression en duo devrait finalement représenter entre 70 et 80 % de l'aventure. Mais attention, ce nouveau « Zapping System » ne devrait heureusement pas constituer la seule innovation de cette préquelle particulièrement attendue au tournant..

UN BESOIN VITAL D'INNOVATION

🗨 aga cultissime, Resident Evil a sans conteste posé les bases modernes du survival-horror. Pourtant, peut-être trop confiants, les créateurs de la série ont insidieusement laissé s'instaurer une sorte de routine depuis maintenant six longues années. Aujourd'hur, sur GameCube, par ses qualités graphiques époustouflantes, son rythme, son atmosphère pesante et ses subtiles innovations, le remake de Resident premier du nom nous a laissé sans voix. Cependant, biohazard 🛭 se doit désormais de placer la barre encore plus haut, de bouleverser le train-train des énigmes plus ou moins prétextes, des affrontements parfois plan-plan contre des hordes de zombies trop souvent relégués au titre de chair à canon. Mais au-delà de toutes ces considérations, l'essentiel reste de retrouver ce sentiment de malaise, ressusciter ces sueurs froides qui nous parcouraient l'échine, biohazard Ø se doit de nous trau-



matiser... ou il ne sera pas ! En effet, n'oublions pas que si la série n'a que peu évolué depuis sa première itération, la concurrence s'est montrée particulièrement talentueuse dans des registres certes plus glauques (Silent Hill) mais aussi cruellement efficaces, à l'image du récent Project Zero ! Un doberman qui surgit la bave aux lèvres ne suffit plus ! La peur se nournt de l'angoisse psychologique, du non-dit, du suggéré, du perturbant jeu des ombres, des murmures... pas forcément, et encore moins exclusivement, de troupeaux de zombies titubants. Pour parvenir à relever ce défi, et avant de nous offrir un Resident Evil 4 annoncé comme révolutionnaire, les producteurs de biohazard Ø ont décidé de peaufiner leur concept dans les moindres détails. Malheureusement, peaufiner ne veut pas dire chambouler. La jouabilité n'a donc pas bougé d'un iota, les somptueux mais statiques décors en 2D avec incrustations vidéo restent fidèles au poste. Cependant, finis les coffres ; désormais, il est possible de déposer les éléments de son inventaire au sol, permettant par exemple à votre coéquipier de les récupérer ultérieurement. Finie aussi la réflexion en solo et place à de la véritable stratégie, à de la coopération pure ! En effet, il faudra désormais penser pour deux, gérer au mieux son inventaire, refiler des cartouches à l'autre s'il en manque, l'appeler en renfort par radio si besoin est, mais aussi résoudre des énigmes en duo. Dans la pratique, il est à tout moment possible de switcher entre les deux héros, mais le plus important reste la possibilité de leur assigner des ordres. Action défensive, position de soutien, prise de décision collective ou individuelle... la palette d'ordres est certes restreinte mais permet déjà de se forger une petite idée des différentes interactions. Lorsque les deux personnages seront dans la même pièce, il sera d'ailleurs possible de diriger votre équipier à l'aide du stick « C », et même de lui envoyer des ordres avec







Le nombre de zombies présents simultanément à l'écran a été particulièrement augmenté. Espérons juste que le tout ne vire pas au « carnage fête foraine ».

« Z » (donc sans passer nécessairement par le menu). Un système ingénieux et visiblement bien rodé qu'il nous tardait de confronter à la dure réalité du terrain...

ZÉRO FRISSON

e l'aveu même de Hiroyuki Kobayashi, producteur du jeu, biohazard Ø devrait proposer une impressionnante diversité d'environnements... mais une durée de vie légèrement inférieure à celle du récent remake. La série n'ayant jamais été réputée pour la longueur de ces épisodes, une petite inquiétude pourrait poindre, mais nous attendrons le test import pour porter un jugement définitif. Quoi qu'il en soit, sachez d'ores et déjà que le désormais célèbre passage en train (déjà présenté il y a 2 ans lorsque le jeu tournait encore sur Nintendo 64) ne devrait finalement représenter qu'à peine 20 % de l'aventure et qu'il ne s'agit en aucun cas du début de l'histore. Un manoir et des passages en extérieur sont clairement évoqués, mais les informations restent encore bien maigres. Résultat : pour en savoir plus, nous nous sommes rabattus sur la version démo récemment offerte par Capcom pour toute pré-commande du jeu... au Japon bien sûr. Suffisant pour juger de l'incroyable beauté esthétique du titre, comprendre que le « Zapping System » semble bien au point... mais aussi souligner le relatif manque de rythme des situations présentées. Plus de zombies, oui, mais aucune vraie surprise et une ambiance somme toute banale pour ce style de jeu. Méfiance toutefois, les démos ne rendent pas les coups, sans compter que Capcom connaît son sujet et sait pertinemment faire monter la pression, biohazard Ø ne révolutionnera probablement pas le survival-horror : certains

LE NOUVEAU VISAGE DE L'ANGOISSE ?

D'après Hiroyuki Kobayashi, biohazard Ø s'apprête à proposer un bestiaire bien glauque que les précé dents épisodes. Pour vous donner urié idée. sombre personnage de Lisa dans le récent remake semble ávoir donné des idées aux desi



gners. De nouveaux personnages viendront aussi étaffer un casiling plus inche qu'auparqvant. On déceuvre ainst un homme à l'accoutiement un choula mystique, Seton certaines rumeurs, il pourrait d'ailleurs s'agir d'un dénoimmé Vincent Goldman responsable des incidents dévollés au cours de Resident Evil Survivor, Une affaire à suivre





Rien à dire, la réalisation graphique s'annonce tout simplement exceptionnelle. Immersion mode « On » !

le regretteront, d'autres se laisseront de nouveau happer par ce tourbillon macabre sachant se faire toujours aussi efficace. Mais comme dirait Lao Tseu : « Les paroles sont autant de feuilles que le souffle d'un test peut instantanément balayer. » Alors patience. .

SPLINTER CELL

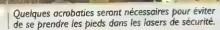
ÉDITEUR US SOFT MACHINE XSOX DISPO EUROPE : JANVIER 2003

PENDANT LE MOIS

DE JUILLET, NOUS SOMMES EN VACANCES, MÊME SI LES ÉDITEURS S'EN BALANCENT. MAIS BON, QU'EST-CE QU'ON NE FERAIT PAS POUR SE RANCARDER SUR LE FUTUR MGS-KILLER, AVEC BIEN SÛR UN BON VERRE DE JUS DE FRUIT FRAIS À LA MAIN... SOUS CET ANGLE-LÀ, C'EST CLAIR, ON NE VA PAS JOUER

Bertal Andrew and State of the

LES FONCTIONNAIRES !





Splinter Cell

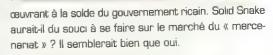
Da MGS-Killah !-





La gestion des ombres et des lumières est tout bonnement à couper le souffle !

amarades de l'infiltration et autres Metal Gearlike, Splinter Cell va être la prochaine petite bombe vidéoludique en matière d'action/tactique sur Xbox. Profitant de l'imagination fertile du célèbre écrivain paranoiaque Tom Clancy (Jaux de guerre, La Somme de toutes les peurs...), le titre devrait profiter d'un scénario fort complexe truffé de rebondissements et d'espionnage à base de... Forces Spéciales of course! Après avoir longtemps optimisé le filon Rainbow Six et ses protagonistes récurrents (John Clark, Chavez Ding, Arnavista Santiago...) dans ses nouvelles, Tom Clancy a enfin décidé de refaire fonctionner ses méninges en concevant un personnage fictif tout neuf répondant au doux nom de Sam Fisher: un loup solitaire aguerri à toutes les techniques de combat et de noyautage,



NON, MAIS ATTENDS !

Splinter Cell fait partie actuellement des rares jeux à tirer parti du potentiel des ressources graphiques de la Xbox. Le moteur 3D est fabuleux, et plus particulièrement ce qui concerne la gestion des ombres et des lumières. Elle fournit un cachet esthétique intimiste au titre en lui conférant une ambiance feutrée unique. Bien entendu, les zones d'obscurité pourront être exploitées de manière intelligente, pour se dissimuler à l'abride la vigilance des sentinelles et des nombreuses caméras de sécunté. D'un point de vue pratique, contrairement à Metal Gear Solid 2, les représentations de caméras seront entièrement modulables manuellement, ce qui vous fournira l'angle de vision le plus pertinent

sans avoir à vous plaquer constamment contre les murs (le détail de jouabilité qui m'a fortement agacé dans MGS2!). Sinon, le trouveille le plus sympathique du gameplay réside sans conteste dans la représentation « arme », qui est comparable à une vue de caméra « épaulée » qui inclut le tronc de votre héros. Elle vous offre la géniale possibilité de pointer vos cibles tout en profitant d'un très large champ visuel. La classe pour tous ceux qui aiment rester à l'affût du danger.

ET TOI TU TE MÊLES DE QUOI !!

'ambition avouée de Splinter Cell est de surpasser l'excellent MGS2 de Konami. Actuellement. les gars d'Ubi Soft Montréal se focalisent sur l'élaboration des 2 premiers stages du soft pour peaufiner l'intelligence artificielle des ennemis et régler des détails cruciaux comme la jouabilité. Les autres niveaux devraient, sur cette base solide, être développés assez rapidement. La mouture que nous avons pu essayer lors de la seance de présentation à Parisplage n'était qu'une version pré-alpha, mais elle laissait déjà présager du meilleur pour la suite. En effet, sachez que Sam Fisher pourra escalader à mains nues (même en rappel avec une corde à l'extérieur des bâtiments !) ou s'accrocher à n'importe quelle structure des décors pour s'infiltrer en toute quiétude dans une place sans alerter la sécurité. À l'instar du très philosophe Jean-Claude Van Damme, Sam aura également accès à la technique de l'écart de jambes entre deux murs pour se maintenir en hauteur, en posture de prédateur prêt à fondre sur sa proie, le tout illustré par des animations de poseur ultra-nonchalantes! Question gadgets, notre lascar mal rasé se verra équipé d'un matériel high-tech fort divertissant à l'usage : le taser électrique pour paralyser ses ennemis, l'amplificateur audio laser pour épier des conversations lointaines, la caméra à fibre optique qu'on glisse sous la porte, les leurres sonores dotés de gaz paralysant, la mini-caméra à placer avec son fusil et bien d'autres réjoussances dignes de figurer dans l'attirail de James Bond himself. Sans oublier les incontournables visions de nuit et thermique, qui constituent l'outil de prédilection des adeptes des missions de reconnaissance.





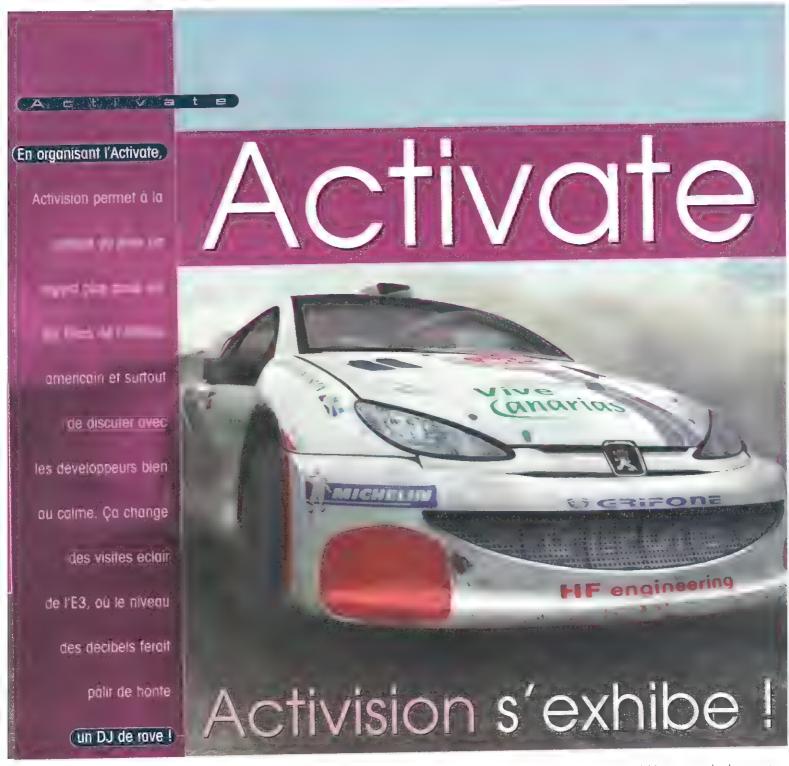




TOUT METAL GEAR QUE TU T'APPELLES!

our enfoncer le clou et porter le coup de grâce au titre d'Hideo Kojima, Splinter Cell jouira d'une foultitude de petites finesses furieusement bien pensées. Comme par exemple obtenir le code confidentiel d'un panneau d'ouverture digital en scrutant les résidus d'empreintes des gardes sur le cadran, et ce grâce à la providentielle vision thermique. Mais le plus fort reste encore à venir en matière de créativité : il est également possible de briser un aquarium pour humidifier le sol et d'électrocuter vos adversaires via le plancher à l'aide de votre précieux taser ! Autrement, vous retrouverez aussi des actions plus classiques comme entrouvrir des portes histoire de jeter un rapide coup d'œil avisé, déplacer les cadavres ou encore prendre en otage un adversaire pour lui soutirer des informations. Bref, vous l'aurez compris, le titre présentera un gameplay très ouvert et des tonnes de perspectives d'actions ! Côté scénario, l'intrigue de Splinter Cell utilisera des éléments d'information à mettre en parallèle avec de véritables événements d'actualité. Ce qui nous promet une énième machination alambiquée pas piquée des hannetons en guise de toile de fond. Mais bon, d'ıci le sortie du jeu vers le début de l'an 2003, de l'eau aura coulé sous les ponts. Oh la purge!



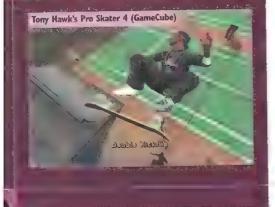


ous les ans, des journaleux de toute l'Europe sont conviés par Activision à un mini-salon perso, lors duquel tout le catalogue de l'année en cours et de l'année à venir est présenté. Cette fois, l'Activate était organisé à Dublin, en Irlande. Là-bas, on a mangé du caviar à la louche et bu du champagne directement au goulot des magnums. Le tout sous un soleil de plomb avec des femmes nues qui dansaient pour nous sur les tables. Ouaip, c'était trop bien 1 Bon ok, c'est pas vrai · il faisait un temps pourri et le pub où l'on a graillé nous a liquéfié les entrailles. Heureusement, on a vu des jeux toute une journée, et le soir, tout le monde s'est réuni pour faire la fête dans une fantastique ambiance irlandaise, qui s'est logiquement terminée par un concours de bière (non, je n'y ai pas participé...). Mais je m'égare, revenons à nos moutons galeux, je suis là pour vous faire un compte rendu des jeux que l'on a vus, pas pour vous raconter ma vie de pigiste désabusé.



Commençons directement par le gros morceau, la gamme 0°, et plus précisément son titre phare **Tony Hawk's Pro Skater 4**. On craignait que le genre ne soit pas vraiment renouvelé et après l'avoir vu, il est évident que nos craintes étaient fondées.

Activision a de toute évidence peur de changer un concept qui marche du feu de dieu et qui satisfait tous les fans de la planète. Alors forcément, à part deux ou trois variations et des idées pas vraiment révolutionnaires, l'éditeur américain n'a pas changé grand-chose. La plus grosse innovation se situe au niveau des objectifs, qui viennent s'ajouter de façon dynamique en discutant avec les personnages que l'on rencontre (comme dans Agressive Inline) Du coup, certains skaters vous provoqueront dans des joutes « skatiennes ». Le jeu comptera aussi des courses, et d'après ce que nous a montré le producteur, on pourra à certains moments s'accrocher à l'arrière des voitures. Vollà, vous savez à peu près tout ; pour le reste, c'est un chouïa plus beau, Ensuite, dans la série « Tony Hawk fait », on a droit à « Tony Hawk fait du wakeboard » avec Shaun Murray's Pro Wakeboarder, Le gameplay s'annonce identique à celui de Tony Hawk, mais sur l'eau, et graphiquement, cela semble pour l'instant un peu dépouillé. Ensuite, on retrouve le surf, avec





Kelly Slater's Pro Surfer, annoncé depuis longtemps et pourtant toujours pas sorti. Le jeu est bien plus marrant à jouer ; il permet de retrouver des sensations un poil différentes de celles auxquelles on est habitué. Après cette visite rafraîchissante, il est temps d'aller sur le stand Marvel. Parmi les titres présentés, on trouvait X-Men Next Dimension, un jeu de baston en 3D qui n'a pas grand intérêt si on le compare aux gros morceaux que sont Tekken 4 et Soul Calibur 2. Wolverine's Revenge, lui, se veut le digne successeur de Spider-Man dans le genre action/aventure. La représentation de Serval est fidèle à la série, les coups nombreux, et graphiquement, on retrouve la charte esthétique des comics. En revanche, il semble clair que le côté bagarre prédomine, ce qui est assez normal compte tenu du héros que l'on dirige. Avec ce titre, Activision pourrait bien transformer l'adamantium de Serval en or massif. Et surtout, n'oublions pas l'adaptation de Blade II qui, sans être géniale, a sûrement tout pour devenir un bon défouloir : les bastons pleuvent, les armes sont nombreuses, les décapitions fréquentes, bref, comme dans le film, le sang coule à flots!

Des jeux pour tous les goûts

Parmi les jeux de course présentés, on trouvait la version PS2 de Wreckless. Sur Xbox, le titre n'est rien d'autre qu'une prouesse technique. C'est beau, super bien anımé, bourré d'effets graphiques, mais le gameplay est d'une platitude à se taper la tête contre les murs. Sur PS2, ça reste aussi gonflant, la mocheté et un mode Deux Joueurs (assez lourd lui aussi) en plus. À zapper tout de suite de votre mémoire ! Quant à Rally Fusion : Race of Champions, je vous invite à aller jeter un œil du côté des News. Passons enfin à True Crime, que l'on prenait pour un simple GTA3-like mais qui ne se résume en fin de compte pas qu'à ca loi, on dinge un flic en civil qui doit procéder à des arrestations. Pour cela, il peut utiliser n'importe quelle voiture qu'il réquisitionne dans les rues, simplement en montrant sa plaque de « keuf ». Parmi les aspects intéressants, on remarque des scènes de baston en intérieur et des gunfights inspirés des films de Honk-Kong assez bien réalisés. Avec un mınimum de soın de la part des développeurs, le titre pourrait devenir vraiment bon. Vient le tour de Jedi Knight 2 de LucasArts, un très bon titre déjà sorti sur PC qui

Tenchu 3 (P\$2) Même les objets sont identiques aux precédents volets X-Men Next Dimension Blade II (PS2) Pour tuer un vampire efficacement, autant le décapiter

débarque sur Xbox et GC. Esthétiquement, il s'agit de la copie conforme de la mouture « windowsienne ». Les deux vues à la 1^{re} et à la 3^e personne sont toujours disponibles, les fights au sabre laser bien marrants et le système d'évolution du perso, per-

LES DATES DE SORTIE :

X-MEN NEXT DIMENSION (PS2, XBOX, GC) : NOVEMBRE 2003

BLADE II (PS2, XBOX) : 27 SEPTEMBRE 2002

X-Men Walverine's Revenge (PS2, XBOX, GC) : PRINTEMPS 2003

TONY HAWK'S PRO SKATER 4 (PS2, XBOX, GC, PSONE, GBA) : 27 NOVEMBRE 2002

KELLY SLATER'S PRO SURFER (PS2, XBOX, GC, GBA): 27 SEPTEMBRE 2002

SHAUN MURRAY'S PRO WAKEBOARDER (PS2, XBOX, GC, GBA) : MARS 2003

WRECKLESS (PS2) : NOVEMBRE 2002

TRUE CRIME (PS2, XBOX) : MARS 2003

RALLY FUSION : RACE OF CHAMPIONS (PS2, XBOX, GC) : NOVEMBRE 2002

TENCHU 3 (PS2) : MARS 2003

JEDI KNIGHT 2 (XBOX, GC) : NOVEMBRE 2002



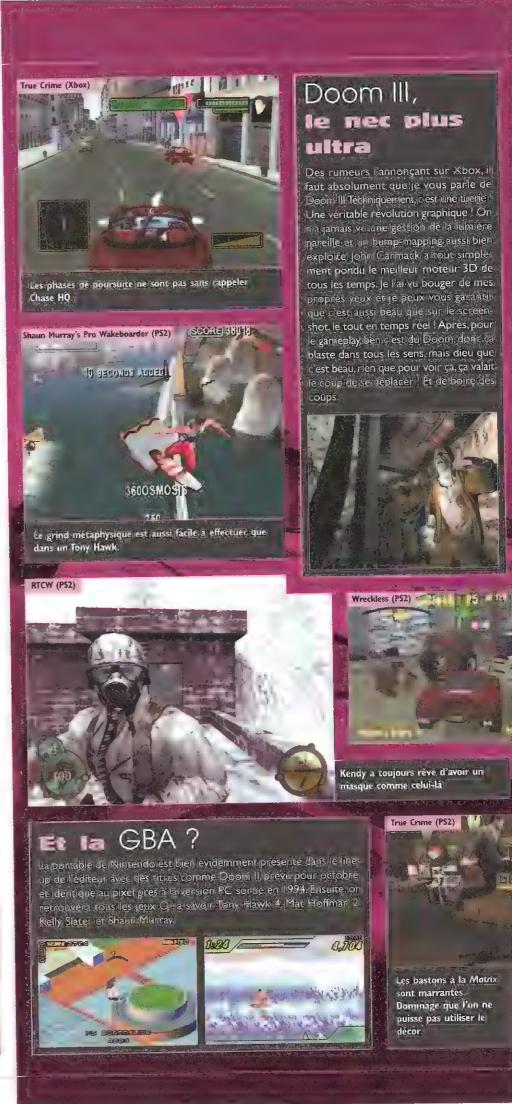
⊏ t i ∨

mettant de gagner des pouvoirs de la Force, est bien classe. Le jeu s'annonce excellent, mais ça on le savart déjà. Concernant Tenchu 3, les développeurs s'en sortent correctement mais sans prendre de risque. On retrouve les mêmes qualités que dans les précédentes versions et la même ambiance, avec une jouabilité mortelle. En deux minutes, on retrouve l'esprit qui a fait le succès de la série. On n'en oublie pas certains défauts, à savoir une l.A. pas toujours parfaite et des caméras étranges. Néanmoins, si on envisage le jeu dans sa globalité, les fans ne seront pas décus ; d'ailleurs, Chris ne l'est pas, ce qui est très bon signe ! À noter aussi qu'un mode Deux Joueurs sera intégré Nous n'avons pas d'informations sur son contenu, mais en exploitant bien les caractéristiques du titre, cela peut s'avérer grandiose. On finit avec ld Software, qui nous a présenté Return To Castle Wolfenstein sur PS2 et Xbox. Le remake du premier FPS de l'Histoire. Comme cela va devenir de plus en plus fréquent, la version Microsoft est plus belle et surtout plus fluide. De plus, le système de visée est nettement plus agréable que sur PS2 (sur cette dernière, tout est automatique, ce qui casse grandement l'intérêt...).

Bis repetita

Au final, ce qu'il faut retenir du line-up d'Activision est très simple. Eux-mêmes l'expliquent : une partie de leurs jeux est destinée au grand public et une autre aux core gamers. Le but de l'éditeur consiste à fournir des jeux de qualité aux deux camps, et là-dessus, malgré toutes les critiques que l'on peut formuler (notamment au sujet du manque de renouvellement des Tony Hawk and Co), il faut reconnaître qu'ils le font plutôt bien. Finalement, ce n'est pas pour rien qu'Activision est l'un des seuls éditeurs à prospérer (cf. Business Pad). Visiblement, ils sont bien partis pour remettire ça cette année.





bigben

SMARIT

APRES



BIGBEN INTERACTIVE REINVENTE LA FREQUENCE RADIO



MANETTE VIBRANTE
SANS FIL RADIO FREQUENCE
POUR GAME CUBE



Récepteur fréquence radio inclus (2.44 Ghz)

2 moteurs de vibration Possibilité de connecter jusqu'à 1 manettes simultanément Réaction instantannée

Disponible également pour PlayStation® 2



Autonomie 60 heures



Le Seigneur des Anneaux:

TIMES ON LE PROPE COLUMN SUS in the last bigue अवकार क्रिक्ट के COLUMN STORES SE TOLER MAIN Which I do the CONTRA DI SEI जुला अपने में एक जिल्ला है कि प्राप्त III Camerico de la camerica del camerica del camerica de la camerica del la camerica de la camer A GARAGES PROS - IN THE s and led marked as menates per sa cupine INA THE j'me comprends ...



'un côté, Ackboo, le gros blondinet de Joystick, part voir le Seigneur des Anneaux made in Vivendi à Seattle, et moi, je vais zieuter celui d'Electronic Arts à Londres, tandis que Gollum est parti en vadrouille près de San Francisco, rencontrer Scott Evans, producteur du titre. Y a pas à dire, on est des globe-trotters nés ! Attention néanmoins : avant que les esprits s'embrouillent, il convient de préciser qu'il ne s'agit pas de la même licence. Vivendi a acquis les droits de l'œuvre littéraire, EA s'est approprié ceux de la trilogie cinématographique de Peter Jackson. Une visite rapide dans les luxueux locaux d'EA à Londres a permis de voir à quoi ressemblera cette adaptation. D'ailleurs, pour les fans qui se posent la question, oui, j'ai eu l'occasion de voir quelques scènes du film. C'est ca la surpuissance intrinsèque, vous êtes dég hein ?! Je plaisante, détendez-vous. En plus, je vous rassure, il n'y avait pas grand-chose de plus que le trailer disponible sur Internet.

Adaptation chiadée ou bâciée ?

Au programme de ce beat'em all avec un zeste d'aventure, trois personnages sont jouables : Aragorn, Legolas et Gimli. Comme vous pouvez vous en douter, chacun possède des aptitudes et des armes distinctes. Par exemple, Legolas utilise son arc et de courtes dagues en guise d'armes secondaires. Le déroulement du jeu suit, quant à lui, le schéma suivant : après avoir choisi une des 16 missions disponibles, il faut opter pour l'un des trois persos. À ce titre, Scott Evans nous le confirme : « Soigner l'immersion constitue l'une de nos principales priorités, et c'est pour cela que vous ne retrouverez aucun

L'anneau sur la GBA

Une version GBA est aussi en cours de développement dans les studios Amaze Entertainment. Cette dernière est néanmoins différente. Tout d'abord, elle comprendra 30 missions jouables pour chacur des 4 personnages disponibles (Aragorn Legolas, Gandalf et Prodon). De plus, on pourra s y essayer en multijoueur à 4 Et bien sûr, plus question de 3D mais de la 2D isométrique à l'ancienne





Les Deux Tours

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS MACHINE : PLAYSTATION 2 DISPO. EUROPE : NOVEMBRE 2002



Les orques ont la classe! On peut même voir le regard maléfique



Les trois alliés du Bien à l'assaut du Mal. Quelle belle image



temps de chargement au fil des niveaux. Nous avons même intégré une sorte de système de morph permettant d'assouplir la transition entre les séquenc<mark>es</mark> vidéo introductives et le jeu à proprement parler. Je pense que vous serez étonnés du résultat. » Ensuite. c'est parti pour « l'explosage » d'orques et autres monstres issus du cervelet de J.R.R. Tolkien. Évidemment, les scènes charsies correspondent aux grandes batailles épiques du film qui sortira en décembre prochain. Il sera donc fréquent de voir plus de 30 ennemis s'afficher simultanément à l'écran. Certains passages permettront de se faire aider par un allié comme Gandalf, dirigé par l'I.A., qui donnera un sérieux coup de main avec ses tours de magie presque aussi balèzes que ceux de Garcimore (NDGoilum : vas-y, emballe-toi chauvesouris nihiliste !]. Le gameplay, lui, est similaire à un Devil May Cry. Pour résumer, on se déplace dans un univers en 3D tout en lattant du monstre. Les combos disponibles sont super nombreuses, et pour peu qu'on les maîtrise toutes, on arrive à faire de jolies choses. Heureusement, pour « raffiner » un peu l'ensemble, on dispose d'un système d'upgrade du personnage qui, selon la réussite de la mission, attribue de l'argent au joueur qui lui servira à acheter de nouveaux coups. Pour que tout cela tienne la route, le jeu est appuyé par des animations parfaitement fluides qui s'enchaînent à la perfection. Parmi les scènes jouables, on retrouve la scène du gouffre de Helm, pendant laquelle il faut empêcher. les orcs et Uruk-Hai de prendre d'assaut le château en faisant tomber les échelles mais aussi en lattant les « streums » qui ont déjà réussi à accéder au toit. Pour y arriver, je peux vous dire qu'il ne faut pas perdre de temps et qu'il est indispensable d'avoir des yeux partout. Tout au long de l'aventure, le joueur aura cing boss à affronter, dont le Troll des cavernes et Saruman. Le design de tous les personnages correspond donc à celui des films et l'intrique suit le même story-board. Graphiquement, les dévelop-





peurs arrivent à étonner par la fidélité de la modélisation et surtout par la beauté des environnements. En jouant avec le flou, ils arrivent à éviter ce satané aliasing qui se confirme être le mal du siècle du jeu vidéo. Les décors sont tout simplement « bouleversifiants ». Rien à redire, ça correspond parfaitement à ce que Peter Jackson a intégré dans son movie. Et bien sûr, vous pouvez aussi compter sur la bande originale signée Howard Shore.

Un beat'em all « intelligent »

Si, au premier abord, le gameplay semble un tantinet bourrin, ce n'est en fait pas le cas. Il ne s'agit pas d'appuyer sur les boutons comme un malade. Il y a de véritables combos à apprendre et surtout à appliquer. « Pour nous, Les Deux Tours ne se limite absolument pas à une sorte de vaste beat'em all. Nous avons souhaité inclure de nombreux éléments annexes afin d'apporter une vraie dimension épique à l'action. Par exemple, vous retrouverez ainsi des nations d'expériences issues des jeux de rôle », poursuit Scott Evans. En fin de compte, et malgré les apparences, ca a l'air finaud. Reste à savoir si le titre tiendra la route sur la longueur. Avec ce qu'on en a vu, on paut être sûr qu'EA ne prend pas sa licence à la légère. Il y aura même des bonus comprenant des interviews de Peter Jackson et des acteurs, ainsi que quelques missions cachées. Il est clair que les développeurs de Stormfront ont tout fait pour éviter le classique « jeu tìré du film » qui n'est là que pour rapporter des brouzoufs. Et puis, comme le souligne Scotty (soyons fous) : « Vous savez, Electronic Arts est une grosse société et des projets annexes pourraient bien être déjà en développement actuellement. Si vous avez été étonnés que notre jeu se focalise sur le trio Aragorn, Legolas, Gimli au détriment de Gandalf, Frodon, Sam, Merry ou Pippin... ıl existe peut-être une raıson, mais je me garderai bien de vous la donner pour l'instant. Considérez juste Les Deux Tours comme un début... » Moralité, ça risque de bien babouler pendant encore un petit bout de temps!

La Communauté

Lossa ! Lossa ! A Heri)

vana! A Taari pell' i-Eari

Nuumea! A Kala men

i jagnar sinome. Vous

n'avez rien compris ?

Bon, alors ce chapeau

restera à tout jamais

un mystère pour ceux

qui ne parient pas le

langage elfique.



Tolkien débarque sur console



ette fin 2002 sera un peu la grande teuf pour tous les fans de Tolkien. Ce n'est pas un mais deux, oui ma bonne dame, deux titres inspirés du Seigneur des Anneaux qui vont débouler sur nos consoles dans les prochains mois. À ma gauche, Electronic Arts. titulaire des droits d'adaptation de la trilogie cinématographique du Seigneur des Anneaux. À ma droite, Universal Interactive, qui s'est, lui, offert la licence de l'œuvre littéraire de Tolkien. Au centre, un gros pactole pour qui réussira à sortir le meilleur jeu. Intéressons-nous ici plus particulièrement au titre d'Universal Interactive, auquel nous avons pu jeter un premier coup d'œil en rendant visite aux deux studios de développement chargés du projet - VVXP pour la version Xbox et Surreal (les créateurs du Drakan) pour la version PlayStation 2.

Frodon, Gandalf, Aragorn et compagnie

La Communauté de l'Anneau s'inspirera, comme son titre l'indique, du premier tome de la série. L'aventure reprendra donc le premier tiers des péripéties de Frodon et de sa bande, depuis la remise de l'Anneau par Bilbon jusqu'à l'arrivée aux Montagnes du Destin (ce qui est aussi le scénario du film de Peter Jackson, au cas où vous n'auriez pas lu le bouquin). Tout comme Electronic Arts, Universal Interactive a choisi l'action pour son titre. Nous aurons donc droit à un jeu basé avant tout sur les combats, en vue à la troisième personne, avec parfois des passages un peu plus plate-forme et des quêtes qui demanderont un minimum de réflexion. Selon les niveaux, on dirigera Frodon, Gandalf ou Aragorn, chacun de ces héros étant bien sûr différent dans sa manière de se battre (voir l'encadré consacré à ce sujet). Les autres personneges principaux du Seigneur des Anneaux feront aussi des apparitions en tant que NPC Dirigés par la console, ils se battront aux côtés du joueur pour certains passages. On pourra ainsi massacrer de l'orque avec Pipin, Merry, l'elfe Legolas. Gimli, ou encore Arwen.

Beau sur PS2. très beau sur Xbox

C'est avec une certaine émotion que nous avons pu découvrir pour la première fois la Terre du Milieu avec un joypad entre les mains. Il y a bien eu d'autres jeux vidéo basés sur l'œuvre de Tolkien, mais tous font partie de la préhistoire informatique, du temps où la VCS 2600 d'Atari était une console de tueur. Alors, de voir les forêts de la Comté, les galeries de la Moria ou les bords de l'Anduin en vraie 3D,



Face à Frodon le nabot et Gandalf le vieillard, Aragorn sera le sportif du trio. Pas vraiment cérébral, il utilisera principalement son épée (tries efficace) et son arc (un peu moins) pour taillader les 28 types diffe-



rents d'ennemis qui rôderont dans la Terre du Milieu II disposera aussi d'un « Finish Move » très classe qui lui permettra d'achever les ennemis à terre en leur plantant son épée dans le cœur

Gandalf

Dans le livre, Gandalf ne se bat pratiquement jamais. Dans le jeu, il se transformera en une veritable machine de guerre capable de combattre aussi bien au corps à corps (avec son bâton magique) qu'à dis-



tance il ne devirait pas avoir le punch et la rapidité d'Aragom, mais somarsenal magique lui permettra de se frayer assez tranquillement un passage entre les meutes d'orques déchaînés.

Fradon

Ne dépassant pas 1,20 m au garrot, Frodon ne pourra pas vraiment compter sur sa force physique et sa petite épée pour se tirer des situations les plus dangereuses. Mais le Hobbit pourra à tout moment passer l'An-



neau a son doigt et disposer ainsi temporar rement de nouvelles capacités qui le tireront souvent d'affaire - il sera notamment invisible à certains ennemis Seul-problème, si l'Annèau est porté trop longtemps, la « pureté » du héros se dégradera et les Forces du Mai le corrompront jusqu'à la mort

pimpants de polygones et de textures, ça fait quelque chose. Que ce soit sur PlayStation 2 ou sur Xbox. la réalisation devrait exploiter tout à fait convenablement les capacités respectives de ces consoles. Les niveaux, parfois gigantesques, afficheront des décors travaillés, variés, et surtout fidèles aux écrits de Tolkien. Les animations seront tout aussi soignées, notamment lors des combats où les mouvements d'épée, les parades et les coups spéciaux s'enchaîneront avec fluidité. Comme on peut s'y attendre, ce sera néanmoins sur Xbox que le jeu sera le plus impressionnant. La console de Microsoft permettra en effet d'afficher sans problème des graphismes plus détaillés, plus lissés, et certains effets graphiques très sympas comme le bump-mapping sur les textures du sol.

W R & D 2 Extreme

WRC 02 Extreme

Le 1e opus de WRC

avait été bien accueilli,

malgré de grosses

lacunes. On va faire

notre mea culpa en

avouant s'être emballé

un peu vite sur ce titre.

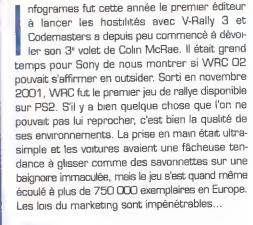
qui figurait parmi les

premiers jeux de rallye

sur PS2. La suite

sera-t-elle plus aboutie?

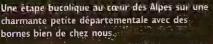




WRC 1+1

Une chose est sûre, les amateurs de course de rallye auront l'embarras du choix et seront ravis de







20 000 polygones sont concentrés sur chaque voiture Le I" WRC en affichait 8 000.



L'eau sera présente sous forme de lacs, rivières et gerbes qui jailliront à certains endroits.





Les circuits afficheront des paysages spécifiques avec des villages, châteaux, églises et autres monuments.

EDITEUR : SONY C.E.E. MACHINE : PLAYSTATION 2 DISPO EUROPE : FIN NOVEMBRE 2002

pouvoir s'essayer à ces différents titres. Difficile de donner un pronostic afin d'affirmer lequel de ces 3 produits majeurs prendra l'avantage sur les autres. V-Rally 3 a passé l'épreuve du feu haut la main, n'en déplaise à ses détracteurs, et s'affiche comme un compromis réussi entre la simulation pure et dure et l'arcade. Mais sa maniabilité pointilleuse et son côté « paquebot » en exacerberont plus d'un. Les déve oppeurs de Colin McRae ont, eux, tout compris à la conduite et ont octroyé un comportement impeccable aux bolides, au détriment des environnements (au stade actuel). Quant à WRC 02, on a pu jauger le produit sur un laps de temps assez court car Sony avait eu la bonne idée de nous faire troquer notre casquette de pigiste pour celle de copilote, dans une véritable Ford Focus WRC! Depuis, je dois vous avouer que je ne regarde plus cette voiture avec les mêmes yeux. En résumé, l'épreuve a duré 10 minutes et la voiture n'a jamais été plus de 3 secondes d'affilée face à la piste rocailleuse, mais toujours de tra-

vers. Calé dans le baquet, et avec une impressionnante armature tubulaire autour de soi, on en vient à songer que faire des tonneaux ne doit pas être si terrible que ca. Les p'tits gars d'Evolution Studios sont des fans de rallye, et ont fait tout leur possible pour mettre en boîte toute l'adrénaline que dégage cette discipline. D'aspect graphique, WRC 02 reste assez proche du premier opus, avec des petites améliorations qui font la différence, comme les reflets de la voiture sur un sol mouillé, des dénivelés plus importants ou encore des dommages infligés aux voltures plus prononcés Les modes de leu sont au nombre de 11 avec 7 voitures secrètes à débloquer, 115 spéciales à couvrir sur 800 km d'asphalte, de boue, de neige et de sable. Le titre de Sony possède un avantage certain : son deal de 5 ans qui lui octroie la licence WRC avec sa cohorte de pilotes, voitures et circuits officiels qui l'accompagne. Sont également prises en compte les statistiques du championnat du monde des rallyes pour s'imprégner encore un peu plus de la discipline avec pas moins de 50 pilotes et copilotes modélisés. Chaque rallye sera réparti sur 4 jours, avec le premier jour réservé au Shakedown (reconnaissance) pour préparer activement son bolide et effectuer les réglages adéquats, puis 3 jours réservés aux courses. Le pilote devra respecter les règles en vigueur sous peine d'écoper de pénalités, par exemple en cas de faux départ.

Pour plus de réalisme

Martin Kenwright, à la tête d'Evolution Studios et créateur originel de WRC, roule en Subaru Impreza. Pas seulement pour se la raconter (quoique) mais également pour conduire comme un taré dès qu'il en a l'occasion. Son but est de placer WRC 02 un cran au-dessus des autres et de retrouver les sensations propres au rallye. En intégrant par exemple des reliefs plus prononcés avec une voiture qui réagit en fonction. Les amortisseurs souffrent et les plaquettes de frein rougissent. De là à dire que le titre de Sony sera plus orienté simulation, il n'y a qu'un pas. Avec au menu 4 championnats : WRC, personnalisé, alterné avec 2, 3 ou 4 joueurs à tour de rôle et un championnat personnalisé alterné. Chaque voiture affichera 20 000 polygones, un intérieur aussi soigné que l'ensemble de la carrosserie et perdra ses éléments au fur et à mesure des chocs recus. Alors bien sûr, le comportement des voitures a gardé cette fâcheuse tendance à tourner autour d'un axe mais cette caracténstique semble s'être légèrement atténuée. Les

bolides sont plus réactifs aux commandes, avec des répercussions visuelles comme le poids qui se porte sur l'avant gauche ou droit lors de freinages secs, avec un joil effet sur les amortisseurs. On n'a malheureusement pas pu se faire une idée plus précise de la conduite. De plus, les développeurs ont heureusement raccourci les interminables temps de chargement et semblent avoir gardé une jouabilité intermédiaire, mi-arcade, mi-simulation. Que dire de plus ? Que la bande-son a été confiée aux « Frères Chimiques », les très électroniques Chemical Brothers. Les 14 pays visités respectent le calendrier WRC 2002 et incluent notamment la Suède, la Corse, l'Argentine, l'Allemagne et l'Australie, et les équipes présentes se regroupent autour de 7 constructeurs automobiles : Peugeot, Ford, Subaru, Mitsubishi, Skoda et Citroën, WRC 02 Extreme nous promet des modes de jeu consistants sur des tracés qui respectent au millimètre près les tracés originaux. Mais comme on dit chez nous, les images ne rendent pas les coups. On attend donc une version jouable pour taquiner le tarmac à bord de ces rutilants bolides pour voir ce qu'ils ont dans l'abdomen!



Les traces ont beneficie d'un travail pointilleux. Outre les données fournies par satellite les développeurs ont tente de reproduire la moindre petite bosse lonchant le parcours pour recréer au centimetre près le trace d'origine. La densite d'objets et de personnes suit le bond de la route a été multipliée par 2. Ce quispermet ainsi d'afficher une foret dans son intégralité ou presque en lieu et place d'un mur d'arbites pixellisés. Les circuits absor-benont la diversité des paysages traverses tels les dénivelés montagneux ou la sinuosité diun parcours en forêt.





Midway a mis les petits plats dans les grands, en invitant la presse européenne et américaine dans la capitale mondiale du jeu, j'ai nommé Las Vegas! Trois jours sous le soleil écrasant du Nevada à arpenter les casinos, à parier nos chaussettes et - raison première de cette virée - à découvrir le catalogue de l'éditeur pour 2002 et 2003... En tout, une quinzaine de nouveautés aux pedigrees divers et variés, prévues sur l'ensemble des consoles actuelles · MLB SlugFest (baseball), NHL Hitz (hockey), NFL Blitz (foot US), NBA Bailers (basket), MetalX (motocross) et Nitrocity (course) pour la gamme Midway Sports Asylum; Mortal Kombat Deadly Alliance (ou le revival des Fatalities

vidéo nous en sert à la pelle depuis des lustres...

quelque part dans l'espace, sans temps de chargement visible



MACHINES: PS2, XBOX, GAMECUBE DISPO EUROPE: FIN 2002 (PS2), 2003 (XBOX & GAMECUBE)



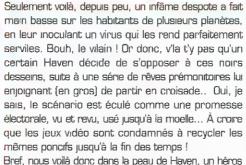
Les sequences de shoot multiples jouent la carte de la variété, notamment grâce à un choix pléthorique de Véhicules à piloter.



La vertigineuse rotondité de la planète la mer à perte de vue, le soleil couchant, les côtes hospitalières. Un vrai petit coin de paradis...



Certains effets visuels plutôt reussis ponctuent les niveaux... Tiens, celui-là me rappelle Mario Sunshine, pas vous !



qui, malgré lui, va devoir sauver son petit univers... Pour ce faire, il doit arpenter 5 mondes (des planètes, mais aussi des bases spatiales), à la recherche d'un artefact sacré, qui devrait régler pas mal de problèmes. Plate-forme, shoot, courses variées... Haven mixe allégrement les genres au sein d'un scénario certes dirigiste, mais qui laisse toutefois une certaine liberté d'action au joueur. En effet, les « missions » pourront être remplies dans n'importe quel ordre et certaines séquences s'avéreront facultatives. En clair, cette production se yeut hautement immersive, longue et dotée d'un gameolay très riche. De plus, dans un souci de plonger le joueur dans un univers cohérent et de bannir les temps morts, les développeurs de Traveller's Tales ont réalisé un petit tour de passe-passe assez bluffant : Haven se parcourt de bout en bout sans aucun écran de loading ! Qui, toutes les séquences de jeu s'enchaînent d'une traite, sans aucune cassure dans le scénario,.. et quand on voit le gigantisme de l'univers proposé, ben ca force le respect.

Haven, un jeu tendance?

La mode du « zéro loading » semble se préciser sur consoles: The Getaway, Projet BG&E (voir notre précédent numéra), Haven... les développeurs ont trouvé le truc pour nous faire jouer non-stop! La belle affaire me direz-vous, mais qu'en est-il de l'intérêt réel d'une telle prouesse ? Le gameplay de Haven, aussi riche soit-il, parviendra-t-il à nous tenir en haleine pendant 30 heures ? La multiplication des genres ne risque-t-elle pas de nous noyer dans un magma informe de petites séquences marrantes, mais pas passionnantes? La jouabilité fatalement hybride sauratelle s'adapter à chaque niveau ? Trop tôt pour le dire ... En revanche, ce que l'on peut affirmer sans hésitation, c'est que cette production ambitieuse dévoile un univers gigantesque, que les graphismes sont ultra-détaillés et que l'immersion fonctionne plutôt bien. Reste maintenant à transformer cette prouesse technique en prouesse ludique... On n'en demande pas plus !



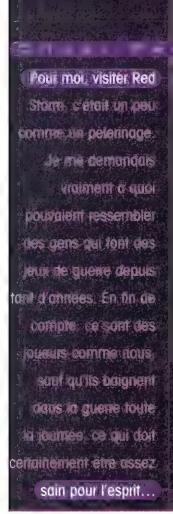
Tout le problème d'un personnage de jeu vidéo, c'est qu'il doit être charismatique et attachant pour trouver son public. À vous de juger.

Mortal Kombat Deadly Alliance

Juste un petit mot, comme ça, au passage, pour l'assurer les fans cou. Mortal Kombat se precise, ou c'est toujours aussigore, et oui, le gameplay a quand même évolué depuis les antiques épisodes en 2D! Tenez, pour vous donner un aperçu de ce qui nous attend, laissez-moi vous décrire les deux « Finish him! », que nous avons eu le joisir de découvrir on a eu droit a un écrasement de tête à pieds joints avec jets puruients de cervelle et à un arrachage de squelette en bonne et due forme. Ah la la, quand même, les développeurs ricains de Midway resteront à jamais de grands poètes.







Target in sight!

Chost Recon

es jeux d'infiltration militaire à la première personne, on ne va pas vous mentir, on adore ça Aussi bien sur PC que sur console, on se les tape tous. Et dans ce style, s'il y a un développeur qui excelle, c'est bien Red Storm, la boîte de Tom Clancy, écrivain célèbre pour ses fictions militaro-politico-tiepi. Depuis des années, ils nous régalent avec d'excellentes productions sur PC. Ca a commencé avec Rainbow Six, puis Roque Spear, pour arriver maintenant à Ghost Recon. Si, sous Windows, les titres s'avéraient à chaque fois extraordinaires, les conversions consoles ont toujours été médiocres (à part l'étonnant Rogue Spear GBA). La différence avec Ghost Recon, c'est que contrairement aux autres adaptations qui avaient été confiées à des développeurs tiers, ce sont les gars de Red Storm euxmêmes qui se chargent du portage, en ajoutant au passage quelques améliorations. Visiblement, ils sont tellement confiants quant au résultat qu'ils nous ont conviés à venir faire un tour dans leurs bureaux en

Caroline du Nord, afin de juger sur place et sur pièces. Ben mine de rien, je n'ai pas été déçu. Leurs locaux, c'est un peu le temple de la réplique d'armes à feu ! C'est simple, il y a des flingues partout, on se croirait presque dans le Q.G. de la NRA, sans Charlton Heston ! Un coup d'œil dans le bureau des producers, et on voit des MP5 sur les étagères, tandis qu'à côté du bureau d'un développeur, c'est un M16 qui côtoie un 9 mm lui-même, à quelques centimètres de figurines des Simpson et de Final Fantasy. Impressionnant !

Red Storm est pour la paix dans le monde!

Après la réalité, il vaut mieux se jeter dans le virtuel et essayer les versions PS2 et Xbox (à mon grand dam, la mouture GC, bien qu'en projet, n'était pas encore prête). Apparemment, le futur que laisse espérer Red Storm dans Ghost Recon est un peu rétrograde puisqu'en 2008, il faudra encore se taper toute une campagne de missions dans les pays de l'Est pour tuer du bolchevik. Après avoir défini les différentes équipes de militaires sélectionnés parmi l'élite avant chaque début de mission, il faudra remplir certains objectifs nécessaires au maintien de l'ordre et de la justice. Le principe ne change pas des autres productions du développeur, on retrouve les mêmes ficeiles qui ont fait le succès des jeux de Tom Clancy : un briefing sérieux et complet, une équipe à diriger du mieux possible en exploitant les spécialités de chacun (snipe, démolition, artificier, etc.), et bien sûr le fameux « un tir = un mort », source de tellement









d'assistance peut être enlevé. Au programme, on compte une campagne de 15 missions (plus 8 missions supplémentaires exclusives à la PS2) qui se dérquient pour la plupart dans des extérieurs en pleine cambrousse, genre champs de bataille. Le jeu se démarque par l'impressionnante quantité d'armes que l'on peut utiliser ; on retrouve tout l'arsenal de guerre, de l'Ak-47 au bazooka en passant par la mitrailleuse sur pied. Le tout est modélisé à la perfection. Les personnages bénéficient de 600 animations différentes, toutes motion-capturées. Dans les modes de déplacement, les soldats peuvent avancer accroupis ou en rampant, mais on regrette qu'ils ne puissent pas sauter Ainsi, le moındre petit rocher devrait être contourné, ce qui peut être gênant. Graphiquement, les deux versions sont bien réalisées, et à quelques différences près, elles sont identiques (cf encart). Les deux proposent des effets sympas (notamment de chaleur et de fumée) et une distance d'affichage idyllique. En revanche, la Xbox aura le grand avantage de profiter du Xbox Live, qui permettra à 16 joueurs de s'affronter simultanément via Internet. D'ailleurs, le titre gère à la perfection le Communicator, qui permettra de parler entre joueurs. J'ai essayé la bête et je dois avouer que sur un réseau local, l'engin marche à la perfection et le son se révèle ultra-clair. Y a pas à dire, je suis content de savoir qu'un vrai jeu de Red Storm fera enfin son apparition sur console. Cette année, entre Ghost Recon et le SOCOM que prépare Sony, l'avenir sera militaire et entièrement dédié à la querre. C'est rassurant, non ?

Xbox



es constructeurs automobiles marquent d'une empreinte de plus en plus imposante les disciplines auxquelles ils participent. La Formule 1 en est une vitrine flagrante puisqu'on a pu observer au fil des ans la place prépondérante que se sont octroyé les concessionnaires. Ces derniers ne se contentent plus de motoriser les bolides, mais apposent leur nom sur les écuries. Ainsi, Honda affiche désormais ses couleurs auprès de B.A.R., allant même jusqu'à évincer le fondateur de cette écurie britannique. On note également la présence



de constructeurs de renommée tels Jaguar [anciennement Steward-Ford]. Toyota ou encore Renault, qui fait un retour honorable au sein de la compétition. On ne s'étonnera donc pas de voir une firme aussi prestigieuse que Mercedes-Benz tenter l'expérience vidéoludique, histoire de nous en mettre plein la vue avec ses grosses cylindrées. L'épreuve comporte tout de même un risque certain. En effet, et malgré une gamme automobile des plus complètes, la firme allemande peut-elle se payer le luxe d'offrir un jeu de course digne de ce nom en ne se basant que sur son catalogue ? En clair, ne risquet-on pas l'overdose en ne pilotant que des bolides frappés du sigle Mercedes ?

Un catalogue étoffé

Avec un jeu flanqué d'une forte licence, on se dit que les développeurs doivent apprendre à vivre avec une pression pour le moins présente. Une petite visite en Allemagne dans les studios de Synetic s'imposait pour constater l'ampleur du phénomène Situés dans une verte contrée qui porte le doux nom de Gütersloh, à quelques kilomètres de Dortmund, lesdits studios se résumaient en fait à une petite fermette perdue au beau milieu d'un champ peuplé de bovidés. C'est avec une sympathique odeur d'excréments flattant nos narines que nous fûmes accueillis par l'équipe au grand complet, c'est-à-dire 6 personnes en tout et pour tout. En comparaison, le team en charge du développement de Colin McRae 3 frôle les 60 personnes ! À la question « travaillez-vous 20 heures sur 24 ? », on m'a répondu que oui, effectivement, les journées de travail peuvent parfois sembler longues, et qu'il leur arrive de faire appel à des développeurs free-lance pour les effets graphiques, la musique et les effets sonores. Créé en 1996, Synetic a exclusivement bossé sur des jeux de course dont le plus récent, Mercedes-Benz Truck Racing, sorti fin 2000, proposait une simulation de course de camions. L'équipe a commencé à travailler sur Mercedes-Benz World Racing début 2001, et vu l'ampleur de la tâche, on s'étonne que la date de sortie soit annoncée pour octobre 2002. Les courses mélangeront simulation

World Racing



Les décors ont été particulièrement soignés. Les tracés pourront être admirés sous différents angles



Différentes catégories de modèles pourront s'effronter lors d'une course



ÉDITEUR : TDK MEDIACTIVE MACHINE : XBOX DISPO. EUROPE : OCTOBRE 2002

et arcade et seront basées sur la réussite de missions pour obtenir l'accès à différents modèles de voitures. La firme allemande peut se targuer d'une impressionnante gamme de modèles, et n'hésite pas à utiliser toute la puissance graphique de la Xbox pour dévoiler ses belles cylindrées ; chaque bolide affiche le chiffre impressionnant de 17 000 polygones. Vous pourrez choisir la Classe A ou la plus imposante Classe S, offrant chacune une déclinaison de berlines, coupés, cabriolets ou breaks. Tout comme la Classe SL en version 300, 500 ou 73. Sans oublier la mythique SLK, la Classe C et la M, plus récente, qui met à votre disposition la crème des 4X4. Viendront se greffer des modèles plus anciens, ainsi que des prototypes. On nous promet ainsi une variation de 120 véhicules au gré des différentes classes. La conduite sera différente d'une voiture à une autre. On n'aura pourtant pas droit aux tonneaux qui ont fait la renommée de la Classe A.

L'asphalte

à perte de vue

Les courses se dérouleront aussi bien sous forme de missions, en mode Arcade ou Simulation sur 6 territoires : le Canada, le Nevada, le Mexique, les Alpes, le Japon et l'Australie, avec un total de 96 pistes. Chaque course offrira en moyenne 6 km² de paysages, des dénivelés de plus de 400 m et des routes de 50 km de long. Les distances affichées étaient pour le moins impressionnantes et le moteur graphique permettait de visualiser l'intégralité du circuit proposé pour le contempler sous une multitude d'angles. Une flèche vous indique la marche à suivre et change de couleur en fonction de l'intensité des virages. Les dif-



Arpeniez le bitume au volant de cylindrées mythiques parmi un large éventail de bolides

Les modes qu'il nous faut

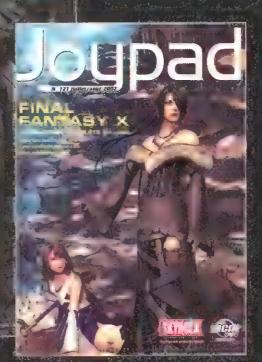
Le mode multijoueur permettra un affrontement à 2 et l'on trouvera les modes classiques téls l'Entraînement la Course simple ou le Championnat. Un mode mission injectera du piquant à l'aventure grace aux courses sportives, courses tests, courses avec points de contrôle et autres missions innovantes avec pour objectif de rassemblei un certain nombre diobjets. On pourra piocher parmi les différents modèles de la firme allemande avec 120 variations de caisses de toutes les époques y compris les prototypes

férents modèles de voitures n'opposent pas une résistance particulière, et on ne ressent pas une grosse différence de conduite entre le pilotage d'une Classe A et un prototype, du moins pour l'instant. Les erreurs de conduite seront enregistrées par le modèle de collision et affichées à différentes étapes par le modèle de dommage ; c'est en tout cas ce que nous promet le communiqué de presse. La modélisation des voltures est proche de la réalité, et a été réalisée, en grande partie, avec les plans fournis par Mercedes. Le game designer s'est également inspiré de maquettes et modèles réduits pour les voitures les plus anciennes. Les circuits présentaient un tracé intéressant et varié avec une alternance de courbes et de lignes droites. Les paysages qui bordent le tracé ont été plutôt soignés, avec notamment un petit passage à travers la célèbre Area 51, base militaire US ultrasecrète censée abriter des aliens. On attend une version plus complète du jeu pour découvrir les différentes missions et challenges. On ne s'attend pas au jeu de l'année, mais Mercedes-Benz World Racing devrait nous offrir un peu plus de matière que son homologue Latus Challenge. Et puis, le titre de TDK offre l'avantage de faire zoom zoom zem dans une Benz Benz Benz...

BONNEZ-VOUS

entation I Sandbook Look Wecampasi Bank Not Levence Asoni Micame

Retrouvez le meilleur du jeu vidéo sur consoles tous les mois



SON bookl€t

an (II nos) = 39,90

au lieu de 60,50€* soit 34 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

DPS22

□ Oui, je m'abonne 1 an (11 nºs + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de 60,50 €*, soit 20,60 € d'économie!

DRESSE ___

ODE POSTAL LILLI VILLE _____

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

- Chèque bancaire
- Carte bancaire n° LIII LIII LIII
- - Expire le Date et signature obligatoires :

alable jusqu'a. 31/12/2002 et réservee à la France métropolitaine. *Prix de vente des magaz nes chez votre marchand de journaux. Conformément à a Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de reclification des données vous concernant. Par notre intermédique, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la cose suivante. 🗀

Toutes les sorties japonaises et américaines

À l'heure qu'il est, le père Julo doit être tranquillement en train de prendre des photos d'Eternal Darkness. Ce qu'il ignore, le bougre, c'est que j'ai léché onctueusement chaque touche de son clavier (je viens à la rédac en paria la nuit quand il n'y a personne pour remettre mes tests et faire des photos). Un hypocondriaque qui chope la varicelle, ça doit être drôle à voir. Arf! Arf! Plus sérieusement, la star de cette rentrée 2002, c'est bien évidemment Super Mario Sunshine. Bien que moins révolu-

tionnaire que le Mario de la Nintendo 64, cet épisode devrait logiquement satisfaire les fans du plombier moustachu. Petite remarque au passage : attention aux prix pratiqués dans les boutiques d'import! À part ça, deux autres titres auront retenu notre attention : la suite de Golden Sun sur Game Boy Advance et Jojo's Bizarre Adventure, un jeu de baston complètement décalé signé Capcom. Suikoden III, quant à lui, n'aura pas autant marqué les esprits que les deux précèdents volets.





L'habitude que l'on a d'appréhender un produit Nintendo de manière spéciale est encore valable aujourd'hui. Pourtant, ce Mario-ci ne fait pas du tout l'unanimité, que ce soit auprès des fans de la série ou des simples joueurs occasionnels, qui ont cependant toujours salué le degré de perfection de la saga. Justement, c'est bien cela le problème de Super Mario Sunshine il n'est pas conçu comme un Mario ordinaire...

Le Wall Morphing (oui bon hein) permet de faire apparaître des zones sollicitant à merveille vos talents de « plate-formiste

uper Mario Sunshine, c'est un peu la réponse de Nintendo à Sega et à son Jet Set Radio. Attendez, ['m'explique. Dans let Set, on tague. Dans Mario on nettoje les tags. D'ailleurs, c'est amu sant pour un plombier de balancer de l'eau partout. Enfin passons sur cette passion nante digression. Premières secondes de ieu : une cinématique toute en anglais (soustitrée sen japonais) montre Mario et la Princesse Peach en train d'arriver sur une fle pour prendre des vacances. Alors que je me dis que les intros, c'est pas tellement Mario, je vois déjà Sôta (Bans) et Itsuka (10) ans, les neveux d'une copine, qui pestent de ne rien comprendre C'est viai les enfants japonais, qui sont toujours la cible



Grâce à votre jet-pack, li vous sera possible de transformer la topographie des lieux, en faisant par exemple pousser des plantes.

privilegiee des produits Mario, sont icr lais sés pour compte rien que par l'histoire impatients de jouer à un Mario après avoir vu les pubs à la telévision, ils prennent la manette en main, et n'arrivent à rien : trop dur, trop complique, on voit rien, etc. Finalement, pour eux, c'est décidé, le jeu de l'été, ce sera Sarugechu 2 (voir les Zappings Japon). Des enfants qui abandonnent un Mario ? Parce qu'on ne comprend rien ? Parce que l'on ne voit rien et que ce n'est pas maniable (pour eux) ? À l'époque de la Super Nes, Miyamoto en aurait fait des cau-

Super Mario Sunshine

lispie (abluga)	4 octobre 2002
ELLE CONTROL	Plate-forme
three and internal	
auvegar les	Dui (7 blocs)
liveaux de anticipa	Aucun
lifficulte .	Difficile
ionkinus s	Sauvegardes
i peciali	Ca rappelle l'été
xiste ser	Rien d'autre
Continued a south of the	Pacammandée



➤ À la tête foraine, ce faux Bowser mécanique dissimule quelques étranges surprises. Dégommez-les à coups de rockets. Sympa



chemars. Le problème, c'est qu'aujourd'hui, c'est un peu le VRP de luxe de Nintendo à travers le monde, qu'il dédicace au feutre les GBA des journalistes et boit du champagne à Los Angeles avec plein de patrons. Faire un Mario prend du temps, même pour quelqu'un de génial comme Shigeru Mivamoto. Nintendo a fait le choix de le mettre en avant plutôt que de le laisser bosser dans l'ombre comme à l'accoutumée, et le résultat est là : Super Mario Sunshine est devenu un jeu fait par des fans (les disciples de Miyamoto), pour des fans (nous, les vieux). C'est une nouvelle réalité à laquel le, si l'on en croit les diverses interviews accordées par Yoshiaki Koizumi, responsable du projet, et la nouvelle politique de développement de Nintendo, nous allons devoir nous habituer...

PERSONNE N'EST PLUS PARFAIT

D'habitude, un jeu comme Marlo est pensé de A a Z en fonction d'une première utilisation, ce qui en fait toujours un bijou d'équilibre et de perfection. À chaque nouveau volet, Mario peut effectuer une multitude de nouvelles actions. Et chaque niveau est conçu pour mettre en avant une de ces actions. Idéalement, on aurait trouvé dans Mario Sunshine une mission spéciale arrosage, une mission spéciale saut périlleux, une mission spéciale volplane, etc., mais il n'en est rien. Mario Sunshine débute brutalement, avec sur la droite les conseils avisés de Nozle la pompe. qui explique au joueur qu'il doit effectuer telle ou telle action pour réussir la mission. Ainsi concu, Mario Sunshine n'est plus vraiment à la portée des enfants et s'adresse surtout à des joueurs acharnés, ou aux papas qui ont commencé la série des plombiers il y a vingt ans, et qui aujourd'hui la continuent avec leurs enfants pour leur passer les trois quarts des niveaux trop difficiles pour leurs petites mains. Mario Sunshine reste donc ce que l'on a fait de mieux en matière de plate forme depuis longtemps, mais ce n'est plus un modèle de didactisme ou d'apprentissa-





La ville principale regorge d'étoiles secrètes bien 🔫 dissimulées. Classe

ge. Quelque part, on pourra dire que ce rôle revenait à Luigi's Mansion, qui demandait une utilisation coordonnée de tous les boutons du pad GameCube. Oui, on pourrait dire ça, mais dans nos souvenirs, Nintendo ne s'était jamais permis une telle économie.

LES @#I&S DE CAMÉRAS I

Pour en avoir le cœur net, Gollum a ressorti sa bonne vicille Nintendo 64. Il l'a dépoussiérée soigneusement et y a inséré Mario 64, comme ca, pour vérifier deux, trois trucs

Pas de doute, il régnait une am-biance d'apprentissage, mais surtout une certaine forme de perfection. En tout cas pour son epoque. Dans ce titre, le premier grand jeu d'action en 3D qui posait alors les bases du genre, tout etait nouveau, n'importe quelle action était inédite, et surtout le eu avait été construit et peaufiné dans ses moindres pixels. La







Caméras

Depuis la conception de la manette de la N64, la grande ambition a toujours été de placer un bouton « C » afin que le joueur puisse choisir librement son angle de vue dans des jeux en 3D. Dans Mario Sunshine, l'utilisation de cette fonction est poussée à son paroxysme Petit problème, elle se bloque régulièrement dans les décors. Gollum trouve cela scandaleux, Greg estime qu'une pression sur le bouton « L » arrange tout (ND Gollum : Pas toujours malheureusement et c'est d'ailleurs le problème!). Les deux compères ne sont pas d'accord, mais en attendant, il est vrai que cette gestion mat foutue n'arrangera pas les joueurs. La preuve en images...



L'impressionnante distance d'affichage permet de mieux se rendre compte des progrès techniques depuis Mario 64.

visibilité était un élément majeur dans ce jeu à la représentation inédite, et pas une once de terrain n'était oubliée, pour une représentation optimum sur l'écran du joueur. Mais en l'an 2002, les joueurs ont déjà vu passer bon nombre de jeux en 3D, tous implicite ment moins parfaits que Mario 64. L'embêtant, c'est qu'autant Mario 64 était réellement inattaquable autant, et même s'il demeure un excellent jeu, Mario Sunshine soulève de nombreuses interrogations. Sunshine opte donc pour un pari particulierement osé et propose des caméras entiè rement libres, avec lesquelles le joueur devra lui-meme composer pour obtenir une visibilité optimum en toute situation. Pas éviden te, sette gestion posera problème à pas mai de personnes qui ne sont pas habituées à

jongler avec le personnage PLUS les cameras, alors que les développeurs de Nintendo ont estime, eux, que les joueurs en avaient désormais l'habitude. Les anciens oui, mais pas les nouveaux! De deux choses l'une soit l'equipe de Mario Sunshine n'a pas eu le temps de peaufiner ces satanées caméras, soit ils se sont permis de faire une saméra tibre en estimant que les joueurs d'aujourd'hui sont rompus aux déplacements dans des univers en 3D. À notre humble avis, un peu des deux... Mais à ce titre. Gollum se montre déjà plus sévère. En effet, le principal problème vient qu'en près de 6 années, dans le domaine de la visibilité des actions, il n'y a pas eu une stagnation mais une vraie régression l'Pour avoir rejoué à Mario 64, j'ai constaté à quel

Un nouveau Mario mignon et frais, mais pas vraiment innovant



point il existe un fosse entre ces deux generations de jeux. Un fosse particulièrement déroutant. Il faut admettre que le level design s'étant particulièrement étoffé, la caméra a désormais plus de charces de se bioquer dans un mur Certes. Mais est ce vraiment une excuse lorsqu'on s'aperçoit que certains passages sont carrement injouables? Out, injouables... dans un jeu



Un Yoshi irès spécial

Au détour d'une balade, Mario trouvera un œuf, qui n'éclora qu'après lui avoir donné le fruit approprié.

S'il a le ventre vide, Yoshi abandonnera Mario. Il faudra donc régulièrement lui faire absorber des fruits ou des ennemis.

Yoshi peut planer quelques instants dans les airs. C'est pratique, mais pas autant que le jet-pack.

Certaines marques de peinture ne pourront être effacées que par le jus de fruit craché par Yoshi. S'il tombe dans l'eau. Yoshi meurt Conclusion: attention!















Nintendo, dans un Mario bon sang I Le système de caméra a été pensé comme un élément physique, et ne peut donc pas traverser les murs. Résultat : au sortir d'un saut anodin, il est fréquent de rester coincé une fraction de seconde derrière un disgracieux pan de mur. Lorsque vous avez un pouce sur le stick permettant de déplacer Mario, l'autre sur la touche de saut... hum. permettez-moi de dire que neophytes ET experts auront besoin de doigts de poulpe pour se dépêtrer de certaines situations. Attention, que les choses soient très claires : 95 % du temps, les problèmes sont minimes, et recadrer constamment devient vite une seconde nature; mais pour la première fois dans un Mario, des missions vont tourner au calvaire à cause de ces foutus bugs de caméra l'Quel dommage PEU INNOVANT

Pour la suite d'un jeu qui a vu le jour il y a six ans, Mario Sunshine est ici encore un peu décevant. Peu d'innovations à part le jet-pack d'eau et une structure qui est exactement la même que celle du precedent volet, bref, de quoi raler. Surtout que, rétrospectivement, outre le fait de coller beaucoup plus à l'univers Mario traditionnel, Mario 64 proposait aussi mille et une idées (les canons propulseurs, la casquette pour voler, la bouille du plombier à déformer, etc.) absentes de cette version. Ah tiens, un autre élément que beaucoup de personnes semblent oublier : à l'image de son aîne, Mario Sunshine propose de récupérer 120 étoiles d'accord, sauf qu'il y a grosso modo deux fois moins de niveaux proposés! Deux fois moins, c'est









D'un niveau à l'autre, il est possible d'apercevoir les autres mondes. En revanche, impossible d'y alter. Vive les murs invisibles.

Certains paysages disposent d'un traitement particulier... dommage qu'il n'existe que 8 vrais mondes

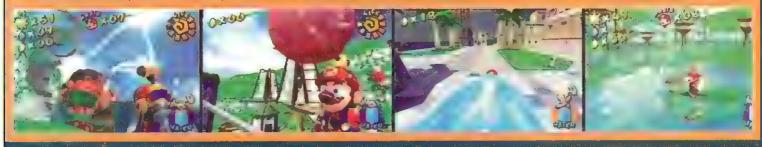


D

Mario n'a jamais eu autant d'actions possibles à réaliser, et cela fait bien plaisir. Le premier « bec » lui permettra d'envoyer de l'eau devant lui, fonction lui permettant de combattre, de nettoyer les murs, mais aussi de se déplacer sur l'eau lorsqu'il se

Jet-Pack

trouve sur des feuilles de nénuphar. Le second « bec » le plus ut le sera celui qui envoie deux jets en arrière, permettant à Mario de flotter dans l'air un court instant. Bien utilisé, ce « bec » permet d'atteindre des endroits insoupçonnés. Les troisième et quatrième « becs », qui apparaissent plus tard dans le jeu, permettent respectivement de se taper des super accèlérations, et de lancer toute la pression du réservoir d'un coup afin de se retrouver très haut dans les airs.



énorme ! En fait, les niveaux sont généralement plus grands que sur Nintendo 64, mais pas tant que ca, lorsqu'on y réfléchit bien. Et i y ai bien reflechi. Et puis, deux fois moins de niveaux sous-entend que l'on passe deux fois plus de temps dans les mêmes niveaux. Habitude, lassitude. Une fois de plus les missions sont intéressantes souvent originales mais tout de même, il s'agit globalement des mêmes actions (trouver les pièces rouges, trouver 100 pièces d'or, attaquer le Mario Evil, etc.) Dommage (bis). Autre élément les développeurs se sont clairement reposés (voire endormis) sur les bases édifiées sur N64. Le système des tableaux téléporteurs (logique dans le château fan talsiste de Mario 64, beaucoup moins sur l'île Delfino où les mondes sont à portée de main mais séparés de Mario par de frustrants murs invisibles), certains challenges sont même des copies carbones en moins drôle (genre la course contre en personnage). Étonnant aussi de constater que certains éléments semblent avoir été implantés, sans être réellement exploités. L'exemple parfait. Yoshi-Nintendo a probablement décidé de l'inclure pour satisfaire les fans, mais une fois l'effet de surprise estompé, son utilisation n'apporte absolument rien!

TOUT MARIO

En développement depuis trois ans (puisqu'il était à la base prévu sur N64, selon les quelques infos que l'on a récupérées auprès des spécialistes de Nintendo chez « Famitsu »), Mario Sunshine aurait dû être un « Majora's Mask » pour Mario 64. Une sorte de version réalisée par des cadets de Miyamoto sous sa supervision, plus difficile et plus interessant pour les



adultes. Mais voilà, entre ce projet de complément à Mario 64 et la situation d'aujourd'hui, il y a le gouffre de la nouvelle generation de machine. Majora était plus dur qu'Ocarina, Sunshine est donc plus dur que Mario 64. Le truc, c'est que Mario Sunshine est tout seul, et qu'en tant que « Mario » sur une nouvelle conso le, il a une mission d'ambassadeur qu'il ne remplit pas, puisqu'il a été conçu comme un complement. Mario Sunshine est excellent pour nous, adultes rompus au stick analogique. Mais voir les enfants ou nos copines pester, tomber à la flotte ou perdre « bêtement » parce qu'une camera ne suivait pas, ca fait quand même bien mal au cœur. Beaucoup auront la possibilité de prendre égoïstement leur pied, mais d'autres ne pourront s'empecher de faire preuve



Même si, graphiquement, Mario Sunshine ne propose rien de renversant, techniquement, certains effets assurent pas mai



Ces zones de téléportation vous permettront de rejoindre les zones de jeu... On aurait préféré pouvoir s y rendre directement, meuh bon



d'altruisme ludique et de souffrir face à la résignation de ces gens. Voir un gamin aponais dire que Mario c'est lourd, je vous jure, ca fait un choc intrinsèque. Mais il faut se rendre à l'évidence, les personnes a la tete de Nintendo changent, les traditions aussi. Miyamoto, de par son poste, ne peut plus désormais se permettre d'être derrière chaque buisson de Mario. Quant au degré de perfection des jeux Nintendo loujours vanté, il n'est pas present dans Mario Sunshine, qui a cede aux règles du markeling , il faut impérative ment sortir au mois de juillet. N'ayant profité que de trois mois de tests avant sa sortie (au lieu d'une année genéralement!), Mario Sunshine est devenu le jeu des fans de plate-forme uniquement. Le problème, c'est que de par son universalite, Mario risque de devenir un metre éta-Ion pour les futures productions action/plate-forme, et à ce rythme, ce genre risque de se retrouver cloisonne dans une cellule de core gamers comme le furent les jeux de combat en 2D il y a quelques années. Mais bon, pour un joueur adulte måle rompu au genre, quel pied ! Pour bien comprendre notre point de vue, Super Mario Sunshine est joli tout plein... mignon... amusant... divertissant... frais... oul, mille fois oui.... mais il s'agil d'une simple evolution tres basique de Mario 64. Pourlant, avouons-le, nous adorons, même si, pour une fois, nous avons l'impression d'être une espèce en voie d'extinction...

Greg et Gollum

S'il ne révolutionne pas la plate-forme, R 11 Mario Sunshine détonne









 Ce nouveau type de fantôme peut morpher et servir de plate forme temporaire. Bien vu

Did School (Les niveaux de plate-forme pure)

Dans chaque niveau de Mario Sunshine se trouvent des passages obligés sans l'attirail habituel. Ces phases de plate-forme pure rappellent les meilleurs moments de Mario 64, et nécessiteront bien plus de concentration que la plupart des autres épreuves, plus simples. Plateaux tournants, surfaces transparentes, engrenages, voilà des niveaux vicieux mais terriblement prenants!















U.S.A. TODAY





Eternal Darkness Sanity's Requiem

On n'attendait pas grand-chose de ce pseudo-survival-horror ricain, mui nous paraissait un peu cheap et classique à chaque fois ou'on avait l'occasion de le voir tourner ... Acclamé il y a peu par la critique américaine (qui n'est pas forcément une référence, mais bon], il a ainsi commencé par attiser notre curiosité et a finalement su nous convaincre. en partie tout du moins.



Eternal Darkness: Sanity's Requiem

LIGHTIGH PURITIES COM	my o modernm
Éditeur	Nintendo
Dispo turope	Novembre 2002
Genite	Action/Aventure
None de joueurs	
Sauvegardes (Oui (15 blocs)
Niveaux de Nifficulte	
Oifficulté	Moyenne
<i>Continues</i>	Sauvegardes
Spécial	
Luiste sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée
The second secon	

près une cinématique aussi gore qu'étrange et incompréhensible l'aventure commence sans tarder. La jeune et belle Alexandra Roivas, attaquée par d'étranges créatures dans un horrible cauchemar, est réveillée par la sonnerie de son téléphone .. Au bout du fil, un flic l'informe de la mort de son grand-père et lui demande de venir des que possible. La belle blonde ne tarde pas à faire le voyage jusqu'à la grande maison familiale de Rhode Island, pour s'apercevoir des conditions atroces dans lesquelles le dernier membre de sa famille a été assassiné. Après plusieurs jours d'investigation, la police, ne trouvant pas la moindre piste, pas la moindre trace du tueur, laisse gentiment tomber l'enquete. C'est ainsi qu'Alexandra décide de res ter quelque temps dans la baraque et de la fouiller de fond en comble, histoire de comprendre ce qui s'y est réellement passé. Il v a bien un indice quelque part; bon sang ! En fouinant dans les différentes pièces, notre orpheline semble etre de plus en plus victime d'hallucinations sonores, puis visuelles. Deviendrait-elle folle... ou même carrément ouf » malade ? En tout cas, il règne une drôle d'ambiance dans cette maison, il se



Il est possible d'effectuer une combo de 3 coups



passe des choses de plus en plus zarb, et Alexandra finit par tomber sur un vieux pouquin, recouvert d'os et de peau humaine. Errr, c'est pas super appétissant, mais elle en entame tout de même la lecture et s'appréte ainsi à découvrir une histoire pas comme les autres, dans laquelle, elle aussi, louera bientôt un rôle.

12 ÉLUS POUR SAUVER L'HUMANITÉ

Tout le jeu tourne ainsi autour de ce bouquin, intitulé « Eternal Darkness ». Divisé en 11 chapitres, il propose \$1 histoires différentes, tra versant des époques différentes et avec des personnages typiques. Cela représente autant de phases de jeu et de héros à contrôler (cf. encart). Pour passer d'un chapitre à l'autre. Alexandra devra trouver des pages dans plusieurs endroits de la maison. Progressive ment, sa lecture lui permettra d'aller de plus en plus loin dans ses profondeurs et, finalement, d'écrire le douzième et ultime chapitre. Une idée franchement intéressante, puisque le jeu est construit comme un puzzle... On commence donc avec Alexandra en 2000 aux États-Unis, pour passer en 26 av. IC avec un centurion romain en Perse, partir ensuite à Amiens en 814 dans la peau d'un messager de Charlemagne, revenir en Perse avec un certain Karim en 565... Des éléments marquants, mais complètement indéchiffrables. se déroulent ainsi de chapitre en chapitre, sans rapport flagrant. Puis, plus l'aventure avance, et plus les recoupements vous per mettront de comprendre l'histoire, de mettre a jour son fil conducteur. Sans en dévoiler

12 personnages jouables !



Alexandra Roivas 2000 – États-Unis



Pious Augustus 26 av. JC – Perse



Ellia 1150 – Cambodge



Anthony 814 - France



Karim 565 – Perse



Docteur Maximillian Roivas 1760 – États-Unis



Edwin Lindsey 1983 – Cambodge



Roberto Bianchi 1460 – Moyen-Orient



Peter Jacobs 1916 – France



Paul Luther 1485 – France



Michael Edwards 1991 – Moyen-Orient



Docteur Edward Roivas 1952 – États-Unis

plus que l'intro de la notice, il est question d'une race, les « Anciens », ayant vécu su notre planète bien avant nous et désirant sortir de sa longue hibernation pour reprendre son bien.

THE DARKNESS COMES

Pour parier plus concretement du gameplay maintenant, le déroulement de chacune des 12 parties du jeu s'apparente à celui d'un clas sique survival-horror. C'est ce qu'on pense au début tout du moins. Globalement, il faudra effectivement explorer méticuleusement des niveaux fermés en trouvant des clefs, en résolvant de petites énigmes (plus compliquées que la moyenne) et en charclant allégrement du monstre, mais le jeu recèle également des originalités et de bonnes idées dont on a plus l'habitude dans le genre. Ainsi, le système de combat, qui vous propose d'utiliser lames ou armes à feu, permet par exemple de viser une zone spécifique du corps : tête, buste: bras gauche ou bras droit. Le principe n'est bien évidemment pas aussi poussé que dans un Vagrant Story, mais il vous permet de décapiter un monstre pour qu'il ne vous voie plus, de lui couper les bras pour qu'il ne vous touche plus, etc. Pratique quand les ennemis sont en

surnombre. La magie tient également un rôle très important dans le gameplay. Je vous explique le système plus en détail dans l'encart, mais globalement, vous trouverez en progressant de plus en plus de sorts, qui vous serviront aussi bien à booster votre personnage, lui redonner de la vie, etc., qu'à attaquer les ennemis, résoudre des puzzles contrôler des créatures et enchanter des objets. Un vrai plus. Et mine de rien, on a rapidement l'impression de ne plus jouer à un survival-horror. Ca rappelle même beaucoup, dans les mécanismes, le premier jeu culte des développeurs de Silicon Knights. Blood Omen (le premier Legacy of Kain)

THIS... ISN'T... REALLY... HAPPENING ?!?!

En dehors de ceia, la vraie idee geniale d'Eternal Darkness réside dans la gestion de votre « sanity » (santé mentale), représentée à l'écran par une jauge verte. En fait, lors qu'un monstre pose le regard sur vous, le personnage flippe et perd un peu de sanity. Quand la jauge arrive à bas niveau, la caméra adopte des angles bizarres et vous pouvez même, à tout moment, être atteint d'hallucinations! Une femme qui pleure de



Les sursauts sont rares et généralement mal amenés, dommage.



Magie magie, et vos idées ont du génie

Pour obtenir un sort, il faut d'abord posséder un « cercle de pouvoir ». Il se compose de plusieurs slots (3, 5 ou 7 selon la puissance) à remplir avec des runes. Chacune de ces runes a une signification (« protéger », « auto », « invoquer », « créature », etc). Ainsi, placer par exemple les runes « protéger » et « auto » sur un cercle donnera un sort de régénération. Pour savoir quelles runes utiliser, il suffit de trouver des parchemins de sort, mais rien ne vous empêche de trouver vous-même les combinaisons (« protéger » et « auto », ca paraît logique pour de la régénération, non ?). Notez également qu'il existe trois types de sorts, représentés par trois couleurs aux effets différents. Ainsi, utiliser « protéger » et « auto » avec la rune colorée rouge vous redonnera de la vie, tandis qu'avec la verte, vous regagnerez de la santé mentale et avec la bleue de la magie. En outre, il faudra aussi savoir quel type de couleur utiliser contre tel

type de monstre, sachant que le rouge élimine le vert, que le vert élimine le bleu, et que le bleu élimine le rouge. Un bon petit système bien sympa!





Une baisse de sanity et les angles de caméra deviennent curieux.

Graphiquement, certains décors restent très « zolis

douleur, quelqu'un qui tape sur les portes... Les hallucinations sonores sont presque constantes, lorsque votre personnage perd les pédales. Mais le plus marrant reste les délires visuels. Je ne voudrais franchement pas vous en dévoiler trop, alors voici juste un petit exemple en plus des situations décrites dans l'encart : il m'est arrivé de passer d'une pièce de la maison à une autre et de constater que je marchais sur le plafond ! Le temps de me demander ce qu'il se passait et hop, gros flash, retour à la réalité : je n'avais pas encore passé la porte | Dans ces situations tous les personnages sortent la même replique, c'est d'ailleurs la phrase-culte du ieu: This... isn't... really... happening ?!?! " (je ne traduis pas litteralement, ca fait trop con en français). Ces scènes sont assez nombreuses, souvent très imaginatives. Elles surviendront aléatoirement, selon les personnages et les situations, et très souvent si vous ne remontez pas la jauge de sanity. Pour ce faire, il suffit de décapiter un monstre avant qu'il ne vous voie lui-meme, ou encore de L'achever au sol avant qu'il ne disparaisse. Certains persos effectuent ce mouvement avec classe, d'autres se défoulent carrément sur les



Certains chapitres finissent tres mal. mais je ne vous en dirai pas plus !



Un survival-horror original au scénario 1/15 travaillé



C'est trop bien de perdre la boule l



Vous passez une porte et là, des tonnes de zombies vous tombent dessus, tandis qu'un message d'erreur à l'écran vous indique que la manette est débranchée... Gros stress i La manette est pourtant bien branchée, votre perso meurt et hop, flash, vous n'avez en fait pas encore passé la porte. Bien vu de la part des développeurs, qui font perdre la boule également au loueur devant sa télé !



La tête du pauvre architecte italien explose alors qu'il entre dans une nouvelle salle... Pourtant, vous pouvez continuer à jouer, et c'est bientôt au tour de son bras gauche de tomber, puls le droit... La suite, vous la connaissez : « This... isn't... really... happening ?!?! «

cadavres, comme pour se rassurer. Il est éga: lement possible d'utiliser un sort magique lorsque vous l'aurez trouvé.

TU FLIPPES, HEIN ?!

Pas trop malheureusement, et c'est la première chose que j'ai envie de reprocher à Eternal Darkness. Je sors justement de Project Zero, et je vous assure que c'est autre chose lci, du début à la fin, un seul truc m'a fait sursauter, tandis que l'angoisse ne m'a jamais vraiment gagné. Alors certes, l'idée de la santé mentale est excellente, mais on en voit aussiles limites très rapidement. C'est simple, lors qu'il se passe quelque chose d'étrange, on s'y attend toujours plus ou moins all suffit de regarder la jaugé ou de constater les changements d'angle. Et puis, les événements irréels s'enclenchent quasiment toujours de la même manière: on passe une porte, on assiste à un truc bizarre et hop, un flash et retour à la réalité vous êtes toujours derrie ne la porte. Ca lasse très vite et ca se contour ne trop facilement, notamment grâce à un sort qu'on obtient assez rapidement, mais aussi plus simplement en achevant bien tous les ennemis. L'autre gros problème vient de la linéarité et la répétitivité assez incroyables des différents chapitres. Les personnages chan gent, mais pas les mécaniques de jeu ... À quelques exceptions près, grâce notamment a l'acquisition de nouvelles magies, vous effectuerez toujours les mêmes actions basiques et lassantes. Côté réalisation, rien de réjouissant non plus. Le jeu a d'abord été bien entamé (et même presque fini) sur N64 avant que Nintendo ne demande à Silicon Knights de le porter sur GameCube et ça se voit au premier coup d'œil ! Graphiquement, il sien tire



Certains monstres aveugles pourront vous emmener dans cette Warp Zone... Soyez silencieux !

plus ou moins bien, selon les niveaux (jolies textures, pièces détaillées, etc.), mais globalement, il affiche un vrai côté cheap, franchement pas attrayant pour l'œil. Le character design, quant à lui, manque carrément de personnalité! Et le ne vous parle pas de la compression des cinématiques . En revanche. question ambiance sonore et doublages. Eternal Darkness est juste inattaquable | Les musiques, d'excellente facture, sont toujours présentes quand il faut, les acteurs donnent beaucoup de vie au récit, bref, du top niveau D'autant que cela sert une ambiance à la Lovecraft de qualité rare pour un jeu vidéo, et un scénario-puzzle qui ne se dévoile vraiment qu'à la fin (voire au bout de la troisième par tie). Finalement, ce sont bien là les deux plus grandes qualités du jeu. Pour le reste, on oscille entre les bonnes idées, l'originalité et le décevant. Dommage, mais ça vaut tout de même le coup de faire un petit effort.

LISTE DES MAGASINS Paris

VARD ST M CHEL 25 85 55

Région Parisienne

AL CHELLES Z N34 64 26 70 10

AL ART DE VIVRE NIV 1 39 08 17 60

A. PLAISIR BABLONS JO 55 24 28

E OE LA PARO 656 39 50 57 51

ILLI 20 700 500 REGI WILLARE MMERC AL VILLARE AS GD 86 28 28

MSE ES QUATRES TEMPS ARCADES EST - N V. 2 73 DO 13 8005 8005

PARINOR NIV 1 48 67 39 39

LA GRANDE PORTE 97 08 54

ID St Denis Basilique e des Arbaletriers 43 DT DT

MANCY
CLAL DRANCY AVENIR
RUE DE STALINGRAD - N 186
43 11 37 36
HENNIVERES

TIKBKA PINCE-VENT N. 4 939 939

CHIENAY BOUS BOIS

ITAN Coté Beine Is Octobre 2002

MNDIS A. CARREFOUR 30 25 04 03

Province

MARSEILLE MARSHILL CODAL BRAND LITTORAL 14 91 09 80 20 HEROWHILE ST CLAIM CC AL ST-CLA R 12 31 951 952

un A. Geant Chendve Ture Obtobre 2002

UK De la Harpe Ure Octobre 2002

99 78 25 25

UE DE TALLEYRAND 26 91 04 04

COURS BUYNEMER

VICTOR HUGO 2 409 405

97 88 88 88

BO OS DE

GASTON HUL 9 50 98 58

MARTIAL - A

NINTENDO THE RESERVE



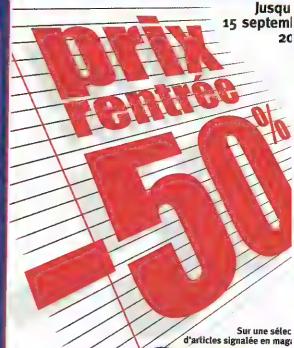














(94) CRETEIL SOLEIL 1951 ARDENTEUIL GOMESSE.

ST BRICE, L'ISLE ADAM.

(26) VALENEF (27) EVREUX, (69) ST GENIS LAVAL





VENTE PAR BURRESPUNDAN VOLUM POUVER BOWMANCE 45 735 720 755 721 9145 35- SEPREBAMES SSBRESAMES COM

12 LOM 12

CON BO AUS

जिल्ला है। उपराप्त

Saugegardes

Gungranaustun da Er Emitta

Tout se passe avec la jauge de puissance et vous demandera finalement pas mai de timing

Un cercle au soi indique l'endroit ou va tomber la balle : la couleur du cercle indique celle du joueur le plus à même de rattraper la balle

Spikers

Sega Sports sort des classiques jeux en uniforme pour offrir à la GameGube une simu ludique et en bikini. La classe !

lors que les Japonaises n'en peuvent plus d'extase devant les footballeurs Delpiero ou Beckham, allant jusqu'a s'arracher eurs divers recueils de photos nous les mecs, on a groit a Beach Spikers. Sur une plage, quatre filles s'affrontent avec un ba-lon bien rond. Vu de haut, on pourrait cross à un match en double sur Virtua Tennis avec me herbe un peu jaune, mais la vérité est tout autre dans ce jeu de volley sur sable l Seul, le joueur devra gérer les deux person nages en alternance. A deux dans la même equipé en revanche, la coordination sera de mise, et la coopération se révêtera le plus amusant des facteurs. Loué soit Sega, les manœuvres sont instinctives. Deux boutons uniquement pour jouer, mais un bon nombre de combinaisons souvent efficaces font de Beach Spikers un jeu simple mais fun, avec deux miveaux de les distincts simple et avancé.

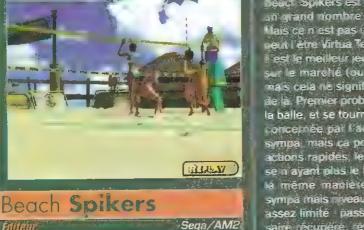


heart. Spikers est rigoro et possède en plus in grand nombre de secrets à débloquer Mais ce n'est pas un titre cultissime comme peut l'être Virtua Tennis 2 sur DC. On certes est le meilleur jeu de rolley ball disponible sur le marché (ou plutôt de beach volley) mais cela ne signifie pas qu'il est culte loin de la Premier problème, la camera. Elle suit la balle, et se tourne vers la partie du terrain concernée par l'action. C'est visuellement sympa mais ca pose un problème lors des actions rapides, le ou les joueurs en défen se n'ayant plus le temps de se préparer. De la même manière, le béach volley c est sympa mais niveau coups ou stratégie e est assez limité passe passe smash l'adver saire récupere, réfait la même chose les stratégies face à la console peinent à se renouveler. Même s'il existe des frappes avancées comme des services à la cuiller ou autres balles à effet, seul, on en fait assez ate le tour. Il faut dire que la gestion de telligence artificielle est médiocre, que ce soit pour votre partenaire en mode Carnère au vos adversaires. Vous avez beau feinter comme un malade, la console est sur toutes les balles alors qu'au senice sulvant. Vous



l'ordinateur et vous devrez trouver les mots juste entre chaque période pour remonter son moral, sinon elle sera nulle. Une option marrante En mode Carrière, votre parter

faites une action perave qui la met dans le vent, dommage. On dirait bien que les programmeurs ont surtout pris du temps pour nous faire un BEAU jeu, au lieu d'étoffer cette adaptation du jeu d'arcade dont le dossier de presse vantait la simplicité. Malheureusement, la simplicité n'est pas loujours un gage de qualité lorsqu'il s'agit d'un jeu de salon sur lequel on va passer plusieurs heures. Heureusement, il reste quelques petits gar-nets simpas comme les mini-leux idiots les gets sympas comme les mini-jeux idiots, les costumes cachés ou le mode Carrière qui permet de créer son propre personnagé pour donner envie d'y revenir. En fait Beach Soikers vaut surtout si l'on viloue à plusieur ou en complement d'un Mario. Car vu le prix en import...



27 septembre 2002

Sport (volley-ball)

Oui (3 blocs)

1 à 4

Moyenne

O1 LUM

13 LUM



Gensô Suikoden III

7/10

Après avoir signé deux RPG-cultes, Konami se lance dans la « copie » des concepts qui marchent. Malheureusement, la mayonnaise de Square ne prend pas.



 Certains personnages sont très charismatiques, d'autres frôlent le ridicule, et parfois les deux, comme Kid, une espèce d'hommage-parodie de Conan le petit détective.



キッド 「それでは、ことの発端からお話ししまし

Hugo devra apprendre beaucoup sur les champs de bataille pour devenir un homme.

eux millions et demi d'exemplaires ven dus au Japon, tel est le score de Final Fantasy X. Forcément, ça fait envie, alors on essaie de faire pareil. Gensô Suikoden était jusqu'à présent une série de RPG très personnelle, très sympathique, faite par des petites équipes « d'artisans » du RPG qui privilégiaient l'émotion et les graphismes mignons. Gensô Suikoden II fut ainsi un chef-d'œuvre, alliant personnages charismatiques, système de combat parfait et scénario scotchant. De tout cela, Gensô Suikoden III n'a gardé que le scénario scotchant. Tout le reste est, comment dire... plutôt fade.

BOUHOU, SNIF, C'EST TROP TRISTE!

80 ans après le voiet précédent, les terres de Grassland et de Zexen sont en opposition. Sur les terres de Grassland, on note la présence du clan Karaya, celui des hommes lézards et des hommes-canards. Oppressés par les humains de Zexen plus évolués et plus « riches », les hommes de Grassland avaient pourtant réussi à signer un traité afin de faire cesser la guerre. Malheureusement lors de la signature du traité, « quelque chose » s'est transformé en incident diplomatique et la guerre reprend de plus belle. Le joueur devra tour à tour vivre cet événement dans la peau de trois personnages : Hugo, le fils du chef des Karaya, Chris Lightfellow, la « vierge de fer » des chevaliers de Zexen, et enfin Gedo, agent spécial d'Harmonia venu enquêter sur cet incident. En cours d'aventure, il vous sera possible de débloquer trois autres scénarios, moins importants; mais qui permettront de comprendre la mise en place de votre château. Car comme dans les autres volets de la série. vous obtiendrez après une dizaine d'heures de jeu votre château, dans lequel vous accueillerez jusqu'à 108 alliès. Bien entendu, les personnages sont souvent attachants.

et le très bon scénario dramatique permet d'accrocher malgré les défauts de cette production. Il semblerait que l'évolution des RPG « à la japonaise » aille dans le sens du jivre d'images : moins de liberté, toujours plus de texte, comme ici. N'ayant pas les moyens d'un Final Fantasy ou d'un Xenosaga, Genso Suikoden III est trop ambitieux pour ses moyens, Les graphismes sont très corrects mais l'animation est catastrophique. Il suffit de traverser une ville en courant pour voir le jeu saccader, voire ralentir ! Bref, les longs couloirs finissent par faire mal aux yeux. Les combats, extrêmement laids, sont heureusement peu⊧nombreux, mais en 2002, c'est quand même honteux. Ajoutons à cela une débauche de texte souvent inutile pour faire de Gensô Suikoden III un jeu accrocheur mais parfois lourd. L'histoire est passionnante. Hidée. des trois scénarios pour trois points de vue est excellente. Mais le jeu possède trop de lacunes techniques pour obtenir la note de ses prédécesseurs. Dommage.

Greg

Indispensable



Ennemis ridicules, animations rares, magies moches. Les combats sont un ratage complet.

Une honte



Le jeune Thomas possède son propre scénario, assez court. C'est lui qui va en effet mettre en place le château des héros

Gensô Suikoden III

Genso Sulkoden III		
Éditeur	.Konami	
Olspo. Europe	Prévue, pas de date	
Genre	RPG	
Nore de joueurs		
Sauvegardes 🐪 💮	Oui (135 KB)	
Niveaux de difficulté 💮	Aucun	
Difficulté :	Moyenne	
Gontinues	Non	
Spécial	A SECTION OF THE SECT	
Existe sur	Rien d'autre 🎉	

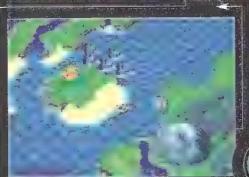
Compréhension de la langue

Note

Golden Sun 2

Si vous avez été emballé par le premier volet de Golden Sun. nul doute que celui-ci vous apportera la béatitude éternelle.

C'est trop naviguer







retrouvailles avec les héros du premier volet. 🖛 Avez-vous pensé à garder votre sauvegarde ?







olden Sun fut un jeu à (petites) polémiques lors de sa sortie. Certains étaient ravis de retrouver un jeu à l'esarit très 16 bits, alors que d'autres se plai gnaient d'un scénario un peu léger, et surtout d'une fin en suspens. Qu'ils soient rassurés, Golden Sun 2 rattrape les petites fautes du premier pour pouvoir - du moins on l'espè-re contenter tout le monde. L'histoire reprend donc à la fin de Golden Sun, mais vu sous un angle différent, celui de Garcia. Adversaire du héros dans GS1, il deviendra désormais celui par qui le monde sera sauvé devenant donc l'ennemi du personnage que vous jouiez dans la précédente aventure Compliqué à expliquer mais plutôt simple à comprendre, le but final de Garcia, accompagné de Thélos, sera de découvrir le secret de l'alchimie et de mettre un terme à l'immobilisme du monde. Le voilà donc parti à l'aventure avec ses compagnons de fortune de l'autre côté du monde, à la recherche de nouveaux pouvoirs Psy qui l'aideront à rejoindre la tour de Jupiter avant les autres héros, bien décidés à l'en empêcher.

Lorsqu'on lance pour la première fois Golden Sun 2 (qui ne s'appelle d'ailleurs pas « 2 dans son titre japonais), on comprend que l'on n'aura pas à faire face à d'énormes changements. Il s'avère bien moins surprenant que GS1, mais bien plus prenant. Les braves gars de Camelot ont pris en compte les plaintes des joueurs qui croulaient sous une avalanche de dialogues, souvent superflus. Cette fois, moins de parlote et un peu plus de « old-schoolisme». À la manière des RPG de l'époque des 16 bits, les indications

BALL VALUE MICHIGANI

sont assez floues, et le joueur possède davantage de liberté de mouvement. Il sera en effet possible de visiter les divers lieux du monde dans n'importe quel ordre. Et cet aspect de liberté sera accentué par l'acquisition d'un bateau qui vous donnera d'un seul coup la possibilité de vous rendre dans une multitude d'endroits interdits jusqu'à présent. Cette phase, qui rebutera les impatients, se résumera à visiter tous les donions possibles, puis a reflechir à l'ordre dans lequel il faudra y retourner. En effet, la plupart de ces endroits ne seront accessibles dans leur intégralité, et il faudra par exemple aller chercher un nouveau pouvoir de forage pour traverser un monde ensablé, ètc. Techniquement irréprochable, Golden Sun 2 The Lost Age est donc l'excellente conclusion que l'on attendail. Une dernière chose : en cours de jeu, il sera a nouveau possible de jouer avec ses anciens personnages, et pour en profiter un maximum vous pourrez transférer votre précédente sauvegarde, un peu comme pour Pokémon en fait. Excellent !

Greg

Golden Sun 2 The Lost Age

Nintendo / Camelot Courant 2003 RPG / Casse-tête

P. Sall III

Aucun Difficile Illimités

Transfert de sauvegardes Rien d'autre ! Indispensable

Release est une nouvelle magle qui vous permet de tendre des cordes pour traverser des failles





Jojo's Bizarre Adventure

Ôgon no Kaze

Après avoir connu un certain succès dans sa livrée 20, Capcom réitère l'aventure Jojo, cette fois en full 30. Le pari du cel shading a option papier » est réussi !



Comme dans un jeu de baston classique, il sera possible d'enchaîner puissamment des coups très officaces



ojo no Kimyô na Bôken (Jojo's Bizarre Adventure) est un manga édité en France chez J'ai Lu et qui a la vie dure ! Débuté au milieu des années 80, Il se poursuit aujourd'hui encore pour atteindre bientot son 70° volume ! Scénario alambiqué, style exacerbé. ce manga découpé en générations fut déjà brillamment adapté par Capcom en jeu de combat 2D il y a bientôt deux ans. Cette foisci, le pari est tout autre, et même si le cel shading fait aujourd'hui des merveilles (trop, selon RaHaN qui sature), représenter en 3D un style aussi tordu que celui de Hirohiko Araki (auteur du manga original) n'était pas une mince affaire. Mais Capcom n'est pas n'importe qui et parvient à donner un rendu « papier » vivant et crédible à son jeu: À la manière de Giorno et ses amis au look improbable, le côté irréel de la réalisation plonge immédialement le joueur dans l'ambiance particulière du manga/jeu

BASTONNER AVEC SA TÊTE

Contrairement au précédent jeu réalisé par Capcom, les héros mis en scène ici sont issus de la 5° saison (Ôgon no Kaze) de Jojo qui se déroule en Italie. Giorno, le fils de Dio (le méchant de la 3° saison), décide de faire main basse sur la mafia italienne. Pour arriver à ses fins, il possède la capacité d'utiliser un « stand », c'est-à-dire d'invoquer une entité aux pouvoirs particuliers qui l'assistera durant ses combats. Dans le jeu, cela se traduit par une gestion différente du personnage mais



aussi une nouvelle appréhension de l'interaction avec les décors. Lorsqu'il voit son stand sorti, le héros se déplace un peu comme dans Zelda 64 lorsqu'on accrochait une cible, pour simplifier. Genéralement, en un contre un, les combats de Ôgon no Kaze sont assez particuliers, puisqu'ils ne se dérouleront ni comme un jeu classique à la Tekken, ni même comme un beat'em all en 3D. lci, les combats font plutôt penser à des phases de boss dans un action-RPG, dans lequel découvrir le point faible de l'ennemi est primordial. Que l'on dirige Giorno ou d'autres personnages selon le scénario, il faudra toujours observer son adversaire et surtout bien écouter ce que va dire (en: laponais, snif) le héros, car il s'agit d'indices pour vaincre. Bien entendu, les premiers adversaires ne seront pas vraiment coriaces, mais par la suite, il faudra réellement faire preuve d'observation vu les pouvoirs tordus des ennemis. Avec sa réalisation hors du commun, sonstyle de narration proche de l'art pop et son approche du combat ludique ultra-originale, lojo Bizarre's Adventure Ôgon no Kaze est un titre envoûtant et prenant, qui n'est même pastrop court vu le nombre de choses à débloquer. Un conseil ne jouez pas en « Easy» le jeu perdrait toute son intensité.

Greg





 Certains boss sont assez faciles et seront vaincus simplement, comme dans un vrai jeu de combat

Laiteur Capcom

Iditeur Capcom

Bispo Furupe Prevu, pas de date

Genre Action/réflexion ultra-stylisée

Nore de joueurs 1 ou 2

Sauvegardes Oui (42 KB)

Niveaux de difficulte 3

Difficulté Difficile

Continues Illimites

Spécial

Existe sur Rien: d'autre !
Compréhension de la langue Recommandée

Toutes les sorties aponaises et US

Le roi, ce mois-ci, c'est bien sûr Mario, qui n'a pas fini de faire polémiquer tout le monde. Le cione sautillant de Saddam Hussein occupe certes la plus haute marche du podium du jeu de l'été, mais les autres ne sont pas l en reste avec l'incroyable Jojo et ses graphismes très spéciaux, mais aussi les jolies naïades qui sentent bon l'huile solaire de Beach Spikers, les aventures super émouvantes de Golden Sun 2 et Suikoden III, et surtout les grosses frayeurs d'Eternal Darkness. Quant aux zappings, ils sont une fois de plus allés se reposer sous un arbre avec leur guitare, comme dirait Actarus.







Si vous avez adore Phan-tasy Star Online mais que vous n'avez aucun ami

hack est fait pour vous ! Nouvelle grosse icence de Bandai qui lance son concept







là la fois en jeu et en dessin animé; hack est malheureusement un jeu médiocre lmaginez un instant un titre comme PSO. avec des « amis » joués par la console. Ces derniers vont tenter d'être le plus humain possible, mais chez moi ca ne prend pas l'Peut-être aussi à cause de la réalisation pauvre et de l'increyable rou-tine qui se dégage de ce simulateur de simulateur, hack est donc une allégorie vidéoludique parfaite de la boîte à fromage « La Vache qui rit » mais un jeu t es chiant



Éditeur Bandai Compréhension de la langue Recommandes Sortie européenne : Pas d'hack-or

BOKU NO

Natsuyasumi 2





On prend les mêmes et on recommence. C'est ce qui vient à l'esprit à chaque fois qu'on lance ce jeu. Pourtant

s'en dégage toujours quelque chose de vraiment particulier qui le rend attachent. sympathique. Cette fois, le côté dramatique a été mis en avant et, à la manière







de Dôbutsu no Mori, vous pourrez vous déplacer et rencontrer différentes per sonnes a différents horaires bien définis Sauf qu'ici vous n'aurez qu'un mois de vacances pour faire tout ce que vous voudrez. Mignon et charmant comme un livre d'images, BNN 2 s'adresse aux Japonais qui ont la quarantaine et qui, cette année encore, ne pourront pas prendre de /acances, Qu bien aux poètes en herbe lement la fraîcheur dans les jeux



Éditeur : Sony C.E. Compréhension de la langue : Appréciable Sortie européenne : C'est exa l





Boku no Natsuvasumi 2

Bubble Bobble Old and New



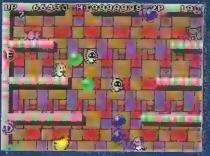


Dans la grande famille des softs de tableaux, je demande Bubble Bobble

Ce grand classique contient 2 jeux en 1 la version traditionnelle et la nouvelle mouture améliorée. Les parties consistent a eradiquer tous les monstres de l'écran en les emprisonnant dans des bulles et en les explosant. Les créatures, une fois eliminees, se transforment en bonus qui vous rapportent des points. Le titre n'a ner perdu de son charme et il est fort plaisant de se frotter aux 99 tableaux du le cable Link que BBON prend toute son ampleur, avec une course aux points fort sympathique et une rivalité toujours aussi conviviale

Kendy









Éditeur : Tarto Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Et toi, tu te mêles de quoi ?

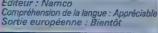
Family Tennis Advance





Après le fabuleux Smash Conf PT sur PS2 Namou effectue un retour aux sources sur portable et retrouve l'ambiance décalée inhérente à la série. Cela se traduit par des graphismes fins et colo rés déclinés sur de nombreux courts. des classiques tournois du grand chelem aux plius farfelus comme la sayane ou le sommet d'une tour! La jouabilité est excellente, certes un peu moins subtile que la version Super Nes (en raison de l'accé lération des échanges) mais elle conserve les éléments de réalisme nécessaires à intérêt du tennis. Ainsi, on peut faire des fautes et suntout de véntables coups crosés. Enfin, les modes Tournois et Chalenge permettent de gagner une kyrielle d'objets et autres bonus, ce qui confère a ce titre une énormé durée de vie, renforces par la possibilité de jouer à 4 sur une seule cartouche et la présence d'un mode Entrainement ultra-completi

Yалп





shading, les premières désillusions étaient déja apparues à l'É3, où nous nous étions aperçù qu'il ne s'agissait que d'un bana beet'em all. Mais là, avec la version déf entre les mains, c'est encore pire, car on a anfin le temps de se rendre compte que techniquement, c'est vraiment médiocre. En gros, il s'agit d'un mini Max Payne avec de grands couloirs remplis de gens qui. très sagement, viennent se faire tuer en ordre rangé. Les balles ne vont même pas jusqu'au bout de l'ecran et le personnage, increyablement charismatique. est aussi raide que classieux. Ne vous laissez donc pas piéger par ce titre décevant et sa poudre aux yeux. Comme diraient les touristes de Floride face aux vendeurs de faux saos Vuitton sur les Champs-Élysées « No, thank you 🕼

Greg



Editeur : Red Entertainment Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Prévue, pas de date

GunGrave





La grosse déception de l'ire l'Annance comme un Devil May Cry en cel



Popolocrois 3



Celuită, on l'a dăjă vii au Tokyo Game Show if y a trois ans ! Depuis if a sis il reste fidăle à la série

bien changé, mais il reste fidèle à la série des Ponolitorois des RPG regnons pour

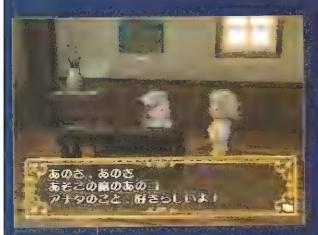




COURT SELECT

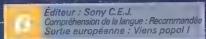


Family Tennis Advance



un public téminin amateur de livres d'images. Techniquement, le titre propose un cel shading très sympa qui accompagne une animation fluide et des vues de caméra parfaites. Ce qui me fait penser que le jeu est er fait mieux realisé que Gense Suikoden III, la honte ! Le scenario bien rose benbon vous mat dans la peau de Pinen, le fils de Pietro, qui doit sauver la reiné des fées. Si vous avez pleuré devant Bambi; vous adorerez, sinon vous préference certainement vous battre contre un ntestin géant. Its nom de D' Dre dans Jujoss Bizance Adventure son le meme console.

Greg



Sarugechu 2



Après une version 1,5 très « daubesqué » l'année demière (Piposaru 2001),

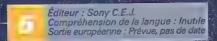
requipe d'Ape Escape (nom en Europe) nous pond entir un produit tres raison nable. The pas de quoi crier au genie mental, mais en tout cas, on ne peut pas lui reprocher grand-chose, à part peut etre un manque singulier d'originalité dans





les mondes visités. Le casino, le monde de glace on se crainait devant Croc et tous ces autres jeux de plate-forme en 3D qui ont fléan sur PSone il y a dejà 50 000 ans. Heureusement, les singes ont toujours desigueules de cretins et vous lais serez sans doute echapper occasionnellement un petit « haha » entre deux « pff » t deal pour les nins jeunes, en revanche

Greg



Super

Onous'n'Ghosts R

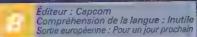
Le jeu le plus difficile de la Super Nintendo (evec Earthworm Jim) déboule sur la GBA, pour le bonbeur des nostalsiques et des neophytes. Les raientissements et les bugs d'affichage de le mouture 16 bits ne sont plus que de mauvais souvenins sur la ch'tite 32 bits. C'est fluide et ultra-zoil. SGG est un soft de plate forme dans lequel vous dirigez un chevalier capable d'effectuer des doubles sauts et de balancer des projectiles. Les nouveautés de dernière las fagots résident dans la présence d'une option de sauvegarde et d'un mode Arnange qui contient des stages nédits. Bref, un titre génial à découvrir ou à redecouvrir malore un niveau de difficulté titanesque.

Kendy









Super Robot

Taisen R





Moins d'un an après la première version sur GBA voici SRT A, concu pour

séduire un public plus ieure. Ext. Goldorak et les autres robots 70's, on passe
ici à des robots plus récents comme Nadesico ou Gear Fighter Dendo (le heros de
l'année demière à la TV japonaise). D'ailleurs,
attention aux vétérans de la série, ce volet
est peutreure un peutrop facile. Côte inter
face da assure grave avec la possibilité
de sauvegarder même pendant les phases
ennemies eu les dialogues. Plutôt pratique
lorsque l'en doit s'interrompre brusquement, comme lors d'un incendie chez soi.
Pour le prochain on aimerait entit des
robots animes comme dans la version
Alpha sur PSome. Tout le monde: sait due
la GBA en est capable, c'est juste que
Banprasione veut pas faire sea leux sur
des cartouches de 16 megas. Dommage

Greg









Éditeur : Banpresto Compréhension de la langue : Recommandée Sortie européenne : Jamais !





Super. Inouls a Ghosts R

Toutes les sorties du mois passées au grible

19 pages de tests et une déferiante de zappings. Franchement, on a connu des rentrees plus mornes. Entre une adaptation surprenante de la serie Buffy (si, si), Conflict Desert Storm. le jeu de Forces Spéciales de Pivotal Games, Tekken 4 et Resident Evil GameCube, qui, soit dit en passant, se fait un petit peu voler la vedette par le surprenant Project Zero (notre couv), il y a de quoi dire adieu à l'été sans trop deprimer. Reste que deux titres nous ont particulièrement décus. Tout d'abord, Stuntman d'Infogrames, mais bon, très honnêtement, on s'y attendait plus ou moins... Mais l'enorme contrariété de ce mois de septembre, c'est surtout Commandos 2. Quand on y repense, le titre de Pyro Studios avait tout pour devenir un grand jeu : un concept original, de bonnes idées à la pelle, une réalisation graphique fabuleuse. Seulement voila, la trop grande complexité des commandes et surtout une difficulté extrêmement mal dosée en auront décidé autre ment. L'arlesienne de Pyro Studios nous a fait le coup du souffle qui se dégonfle, et nous, on déteste ca. Une désillusion ludique presque ausei impumerisente que la vancelle je n'exagère pas la performance.

124 Buffy The Vampire Slayer (Xbox) Commandos 2 Men of Courage (PS2 & Xbox) 128 Conflict Desert Storm (PS2 & Xbox) 128 Prisoner of War (PS2 & Xbox) 130 Project Zero (PS2) 118 Resident Evil (GC) 112 Stuntman (PS2) 120 Tekken 4 (PS2) 122 TOCA Race Driver (PS2) 116



TOP PHILIP

L'été fut grandiose pour les uns. Banal pour les autres. Un-ter-na-zio-nal pour certains. Voire même baboulifiant pour les plus HxC d'entre nous. Quoi qu'il en soit, c'est une certitude, l'été fut (passé simple)... époque révolue mêlée de souvenirs diffus. L'heure n'est donc plus à la poésie de comptoir, mais plutôt au retour aux affaires. Les vraies, celles avec un pad greffé dans chaque main. Back on the funky track, les guys. Une rentrée qui débute sous le signe du frisson avec l'exceptionnel Project Zero, sommet d'ambiance à la Ring. Sans oublier Resident Evil qui tue toujours autant et Tekken 4 qui fracasse avec un brio sans cesse renouvelé. Rah, enfin une rentrée placée sous le signe de la grande classe. Voui, voui, moi aussi...



La rédac en folie!

Tout juste bon à caler une table. 🔀 🗓

Évitez-le à tout prix, c'est un ordre!

De très grosses lacunes. Urgl ! >

Une minute de plaisir. Et encore!

Pourrait vraiment mleux faire. 🕽

Un jeu tout juste moyen, sans plus. >

À acheter éventuellement, si on aime le genre.

Un bon jeu à de nombreux égards.

Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.

Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.

Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.

(Karine)

En tant qu'impératrice de la baboulerie, j'ai passé de véritables vacances de tigresse. Je me la suis

de vertables vacances de ti donné grave à Ibiza où j'ai rencontré plusieurs charmants bellâtres à dresser. D'humeur taquine, j'en ai profité tout l'été. Ils m'apportaient des sodas, me passaient de la crème et... c'est là que j'ai compris que la « Bat Attitude » d'Angel me manquait.



Angel

Quoi de mieux pour se détendre qu'un bon gros séjour à Madrid pour retrouver le plaisir des

journées à plus de 40° et des soirées dans les pubs à se marrer. Et bien sûr, faire un pèlerinage dans la salle des trophées du Real Madrid, histoire de contempler les neuf Coupes d'Europe. Elle est pas belle la vie ?



Mister Brown

Vincent Cassel et Monica Bellucci, qui habitent en face de chez moi, viennent de faire retaper leur

immense appart et ont décidé de se débarrasser d'un miroir géant. Miroir que je me suis empressé de récupérer et qui va on ne peut mieux dans mon modeste deux pièces. Et dire qu'elle se matait le c... tous les matins dedans!



T.S.R.

Pas évident de garder les locaux en juillet. La misère, pas un chat. Heureusement, je pouvais préparer la fin d'année. J'ai donc avancé le numéro de décembre. Conclusion, je suis en retard pour

celui de septembre et là, Gollum vient de me rappeler qu'it fallait écrire le trombi... Même pas en retard!



Trazom

Je tiens à dire à tous les éditeurs sans exception que lors de mes prochaines vacances, je n'emporterai pas mon tétéphone portable, et qu'ainsi ils éviteront certainement de m'appeler 4 fois

par jour
entre deux
séances de
piscine et de
bronzette à
la mer.
Merci de
votre



Gollum

Raah, le doux roulis de la mer, les délicates caresses du soleil, les sèches morsures des billes de paintball, les épiques défis dojoïfiants (spéciale casdédi Bebos) à Dance Dance, les boîtes de campagne à

la freaks,
puis le retour
à la vraie vie
vraie, le
manque de
sommeil, le
bronzage qui
s'estompe,
la fin...



(Willow

Spéciale
dédicace au vieux qui a molesté
mes petits cousins de huit ans et
qui a ensuite été contraint de
quitter rapidement la Corse pour
le bien de sa santé (véridique).
Eh oui, dans mon pays, on ne

plaisante pas avec les c...! Un grand merci également à celui ou celle qui m'a refilé la varicelle.



Chris

Je me souviens de mes vacances, enfant, alors que je barbotais dans la mer et que les embruns sauvages fouettaient mon jeune corps imberbe. Quelle insouciance, quelle joie de vivre primaire et

touchante!
Devenu
adulte, je
passe l'été à
jouer en
réseau. C'est
ça la théorie
de
l'évolution.



LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Resident Evil (GC)



Super Mario Sunshine (GC)



Project Zero (PS2)



Tekken 4 (PS2)

TOP 10 DE LA RÉDAC (toutes machines et versions confondues) 1. Metal Gear Solid 2 (PS2) 30 pts -7 3. Resident Evil (GC) 21 pts +6 Final Fantasy X (PS2) 5. Project Zero (PS2) 12 pts Nouveau Winning Eleven 6 12 pts -1 Silent Hill 2 (PS2) 12 pts = talo (Xbo R 7. Medal of Honor En Première Ligne (PS2) 8 pts uper Mario Sunshine (GC) 9. Castlevania Night White Concerto (GBA) 5 pts 4 V-Rally 3 (PS2) 5 pts STAIL (DES

Inypan M

Avec la rentrée, la distribution des bons points peut reprendre. Rappelez-vous, même s'il ne s'agit pas d'une science exacte, a priori au bout du huitième bon point, les titres testés officiellement reçoi-

vent notre hommage à nous : le Mégastar ! Et là, c'est la classe. Ce mois-ci, Project Zero (PS2), Resident Evil (GC) et Tekken 4 (PS2) se partagent la vedette. Que les mauvais élèves en prennent de la graine !

Gollum >>>>>>>> ICO 2 (PS2) et The Legend of Zelda (GC) Willow >>>>>>>>>>>>>> Splinter Cell (Xbox) et Deus Ex 2 (Xbox) Tenchu 3 (PS2) et Final Fantasy XI (PS2) Elwood >>>>>>>>>>>>>> Splinter Cell (Xbox) et Projet BG&E (PS2) Splinter Cell (Xbox) et Street Fighter Alpha 3 (GBA) Kendy >>>>>>>>>>>> Pokémon Saphir & Ruby (GBA) et Tekki (Xbox) Tomb Raider Angel of Darkness (PS2) et Mickey Mouse (GC) The Legend of Zelda (GC) et Splinter Cell (Xbox RaHaN Project Ego (Xbox) et Final Fantasy Tactics (GBA) Shenmue III (?) et The Legend of Zelda (GC) Colin McRae 3 (PS2, Xbox) et Pro Evolution Soccer 2 (PS2) Colin McRae 3 (PS2, Xbox) et The Legend of Zelda (GC) Angel >>>>>>>>> Silent Hill 3 (PS2) et SOCOM US Navy Seals (PS2) Mister Brown >>>>>>>>



Elwood

Houfa, calme de chez calme les vacances pour ma pauvre carcasse... Faut dire, tout fout le camp avec ce temps pourri. Paris-plage, donc, quelques jours à la campagne, et en point d'orgue un petit trip Midway à Las Vegas.

l'ai fini couleur travers de porc, sauce 880. La américaine, man!



Kendy

J'ai rien à raconter de particulier vu que je suis resté à Paris, passant le plus clair de mon temps à dormir dans mon futon. Parfois. j'avais l'influx nerveux nécessaire pour me lever et aller

faire mes courses, me rendre aux gogues. retourner dans mon futon, Bref. des vacances



RaHaN

Cool! Ça fait du bien d'être en vacances, une fois l'an. Ça prend toujours un peu de temps pour se détendre après le traumatisant numéro de l'E3, mais je commence enfin à me faire à l'idée qu'on a presque un

mois sans bosser. Un mois pour s'évader tranquille. Hein? Quoi? Comment ça on s'v remet ?!

Sen jeu du mois

Greg

En France, on rentre chez soi le soir et on regarde Lagaf'. Au Japon, on se détend devant une émission où des gens célèbres doivent manger un kilo de glace pifée sans vomir, puis tremper leurs

pieds dans un bac de pieuvres et deviner ce au'ils sont en train de toucher_ Enfin de la bonne TV! Son jeu du mois

Julo J'ai profité de cette nouvelle période estivale pour ressortir ma vieille tondeuse à cheveux et adopter la coupe qui va bien... Et me revoilà pris au piège : je ne veux pas ressembler

alors je laisse pousser, puis ie passe rapidement en mode « Kiki le singe », alors ie tonds à

nouveau!





Resident Evil



Apparemment desireux de ne pas décevoir son public, Capcom nous offre ici une version mortelle, dans tous les sens du terme, de son mythique Resident Evil. Comme dirait Rotten Shoulders, mon copain le zombie : les bras m'en tombent...

es joueurs se divisent en deux catégories :

ceux qui se sont essayé à

Resident Evil (ou Biohazard) lors de sa sortie, au tout début, en 1996, et puis les autres, qui n'ont pas pris le phénomène survival-horror de plein fouet et qui n'ont pas sué de la paume des mains jusqu'à la pointe des doigts de pied en tenant leur paddle PlayStation de façon crispée. Car quoiqu'on en dise maintenant, alors que certains sont désormais un peu blasés, à l'époque de sa sortie Resident Evil a vraiment mis une claque à tout le monde. Impossible de s'y essayer sans que cela ne laisse quelques séquelles. Enfin, des séquelles... disons plutôt des souvenirs forts, rappelant frissons d'angoisse et excitation profonde lorsqu'on repense au pre-

mier zombie que l'on a maladroitement abattu. Et puis, les années ont passé, les versions de Resident se sont succédé et le premier épisode est resté dans son écrin invisible, perdu dans l'esprit de ces joueurs de la première époque Retrouver LE Resident Le malheureux zombie qui gît à vos pieds était un de vos équipiers.



Evil des origines sur GameCube fait donc figure d'événement. Un événement qui, nous allons le voir maintenant, tient toutes ses angoissantes promesses. Préparez les cartouches de shotaun, ca va saigner!

Plus qu'un remix : une résurrection

C'est marrant, mais quand j'ai commencé à jouer à Resident Evil sur GC, je me suis dit que j'allais avoir droit au premier Resident en plus beau, et puis basta. Il faut dire que je n'ai pas lu le test import du père Gollum (c'est pas que je trouve qu'il écrive comme un manche hein, ce serait même plutôt le contraire, mais j'aime bien découvrir certains jeux par moi-même), je suis donc arrivé devant ce titre comme l'enfant qui vient de naître, vierge et prêt à m'y essayer avec des yeux innocents. À cet égard, force est de constater que plein de choses ont changé. Si le scénario de base et l'intrigue restent en gros les mêmes, il y a plein de détails supplémentaires, d'endroits nouveaux à explorer et d'énigmes

L'acte héroique de Richard sauve certainement





inédites qui font de ce Resident Evil GC une version réactualisée avec talent qui n'a finalement plus grand-chose à voir avec le jeu original. On va dire que le « squelette » du jeu est là, mais on peut estimer avoir droit à au moins 50 % de nouveautés. Capcom est certes le roi du recyclage, mais lorsque c'est fait avec autant de talent, on ne peut que s'incliner. S'essayer à ce titre en ayant en mémoire des sou-



Ce pauvre homme semble avoir fait sa dernière prière en rendant l'âme.

fiche technique Laneur Capcom Developpeur Capcom

Oeveloppeur Gence Nore de joueurs Niveaux de difficulte Difficulte Gontinues Nore de OVD de jeu

Capcom Capcom Survival-Horror 1

Variable Sauvegardes

Special Bonus quand jeu fini Existe sur PSone el Saturn







Pour vous débarrasser d'un zombie, rien ne vaut un bon barbecue.

venirs vieux de cinq ans procure des sensations géniales. On se remémore peu à peu chaque scène importante, de l'intro kitsch filmée en noir et blanc (remplacée par des images de synthèse plus parlantes ici) au premier zombie qui se retourne vers vous, jusqu'au couloir où apparaissent brusquement. les chiens (il se passe un truc rigolo d'ailleurs à cet endroit), ou encore cette cinématique qui montre en vue subjective l'arrivée du premier Hunter... C'est vraiment jouissif! Il faut évidemment, je le répète, avoir joué au premier Resident pour posséder tous ces éléments de comparaison. On passe en fait son temps à essayer de découvrir de quelle façon le jeu va nous surprendre, car Capcom sait que son public est constitué en grande partie de « vieux » joueurs qu'il faut savoir étonner. Et le développeur japonais réussit la plupart du temps magistralement son pari Impressionnant. Évidemment, quelqu'un qui n'a jamais touché au jeu auparavant aura la chance de pouvoir s'essayer directement à la version ultime de la série. Bref, que vous soyez un vétéran ou bien un débutant, ce jeu a de toute façon de quoi vous séduire. Très fort.

Beau comme une tête qui explose

Je n'ai ni le temps ni la place de revenir sur ce qui fait la particularité de Resident Evil dans le détail. Tout le monde connaît les zombies qu'on peut abattre au pistolet, à la grenade, au magnum ou encore au lance-flammes (liste non exhaustive). Le couteau de survie est toujours disponible mais il faut donner au moins 20 coups sur un zombie pour l'abattre, j'ai vite abandonné. Tout le monde connaît également les chiens faméliques aux crocs féroces, le passage avec les araignées velues qui vous figent le sang (ca marche super bien avec les filles, essayez!), les corbeaux attentifs aux croassements inquiétants ou encore les Hunters, ces espèces de crapauds mutants super rapides qui vous donnent des nœuds à l'estomac pendant la dernière partie du jeu. Mais dans cette version GC, il y a aussi les zombies qui



« ressuscitent », ces saloperies de Crimson Heads qui se précipitent sur vous comme des fous furieux (la première fois ça surprend!). Pour vous en débarrasser, vous devez brûler les cadavres - s'ils sont les uns sur les autres, c'est encore mieux - lorsqu'ils sont encore à terre, avec votre petite fiole de kérosène ou bien grâce à une grenade incendiaire (mais là, c'est un peu du gâchis). Le jour où ils inventeront les jeux en odorama, on va bien se marrer... Autre solution : leur faire exploser la tête au shotgun. Un zombie décapité vous foutra éternellement la paix. Les requins dans l'aqua-ring sont bien flippants aussi (surtout le gros), ainsi que Lisa, cette créature grotesque dans sa cabane, au fond des bois... Il y a des séquences dans le jeu qui dépassent le simple sentiment d'horreur pour plonger dans un trip plus glauque, qui fait un peu penser à Silent Hill. À la dimension horrifique s'ajoute donc un aspect psychologique plus important qu'au-

paravant qui étoffe un peu l'ensemble, lui donne plus d'épaisseur. En ce qui concerne les combats proprement dits, signalons une nouveauté assez réjouissante : les armes de protection au corps à corps. Lorsque vous êtes en train de vous faire croquer par un zombie, affectueux jusqu'à la mort dans son étreinte,



 Les reflets sur le sol mouillé donnent un effet photo-réaliste.







Les angles de vue de certaines scènes 🚤 sont particulièrement bien trouvés.



Lorsque les Hunters envahissent le manoir, l'ambiance devient tout à coup encore plus angoissante. Sales bestioles l



Jill est carrément mignonne dans cet épisode. 🔫

 La fameuse plante 42 va vous donner du fil à retordre. Vous pouvez l'abattre « à la dure » ou bien utiliser des produits chimiques.

Euh, Jill, il y a une petite araignée derrière toi.,









Le rendu de l'eau, dans le jeu, se révele tout simplement magnifique.

Les chiens ne sont guère dangereux si vous attendez le dernier moment pour leur tirer une décharge de chevrotine dans la gueule. Bon, parfois ils errivent quand même à vous choper.

vous avez la possibilité de l'achever brusquement d'un coup de décharge électrique, en lui fourrant une grenade dans ce qui lui reste de bouche (tirez dessus pour que ça explose plus vite ¹) ou bien encore en lui plantant une dague dans la tête. Dans mon immense et virtuelle cruauté, je dois avouer que c'est un spectacle dont je ne me lasse pas.

Option zéro défaut

Resident EvI propose toujours deux aventures parallèles complémentaires, selon que vous incarniez Chris Redfield ou Jill Valentine. Les deux personnages prin-



Après la fin ?

En bien, apres la fin, en a acces a plein d'options, le vous di des dir. Par entrer daventage dans la détail sans tout vous dévoiler pour autant, disons que a montre de de la fine de la vois commer. Le me des armes de de sames bonus surprises. Forcement le mec qui mit e leu en moins le directes comment le mec qui mit e leu en moins le directes comment le mec bon gnos rocket launcher des familles à munitions illimitées pour que le véterant s'amuse à tout éclater sans se prendre la tête. Ce n'est pas nouveau, mais bon. Le coup des postumes supplémentaires est egalement foujeurs d'actualité et c'est en terminant le jeu que vous délockez le mode kland, aupacavant naccessible. Il y a encere 2, 3 petites choses mais je vous laisse la surprise Quant aux différentes fins possibles, sochez qu'il en viste passeur de deux de la surprise que a pas grand-onese et dèpe d'autont des personnages que vous avez reussi à sauvent

cipaux ne partent pas avec les mêmes objets et les mêmes armes, et ils n'ont pas les mêmes avantages (briquet toujours disponible pour Chris, passe-partout pour Jill, etc.). Le scénario, plus étoffé qu'on pourrait le croire au premier abord, vous invite à découvrir une vaste machination au travers des multiples documents et indices que vous allez trouver dans le jeu. Vous feriez bien de prêter attention à chacun d'eux pour résoudre les nombreuses énigmes - inédites - qui se poseront à vous pendant le jeu. Les respirations au niveau du gameplay, servies par des cinématiques en images de synthèse ou temps réel, interviennent toujours au bon moment et vous donnent constamment envie d'avancer pour en savoir davantage. Ah, un petit détail avant que j'oublie : pour les « tacherons » de la boussole, comme moi, qui se paument toujours dans les jeux, il est bon de signaler que la carte est cette fois « intelligente ». Les endroits explorés dans lesquels il reste quoi que ce soit à faire (récupérer une plante ou des munitions, lire un document, etc.) sont colorés en rouge, tandis que les endroits « nettoyés » sont verts. Un détail, peut-être, mais qui m'a été personnellement très utile. En ce qui concerne la réalisation – je me suis gardé le meilleur pour la fin – il n'y a rien à dire, sì ce n'est, tout simplement, bravo. Question gestion des ombres, des lumières, reflets sur les différentes surfaces (le marbre par exemple) et souci du détail en général, Resident Evil est peut-être le jeu le plus réussi que j'ai jamais vu, esthétiquement parlant. Je n'exagère pas. Chaque décor fait figure de véritable tableau et on a droit à des scènes photo-réalistes totalement bluffantes (lorsqu'il y a de l'eau dans le décor, vous pouvez être sûr que c'est super réussi). Bref, pour toutes ces raisons et parce que Resident Evil regorge de surprises (finir le jeu une fois, c'est profiter d'un quart de ce qu'il propose), on peut estimer que cette version GC est la plus réussie de toutes. Si vous n'êtes pas d'accord, venez à la rédaction et demandez Gollum. C'est le gars qui joue avec un Beretta et des grenades au fond du couloir, à droite, après les dépouilles de quelques lecteurs contrariants...

Notes



វេទ្ធព្រះព្រះទេ

Forcément, quand on compare avec le jeu PSone c'est un gouffre qui separe les deux versions.



Allez hop, la note maxi pour un jeu véritablement magnifique il faut juste aimer le style



Animertion

Jouabilité à la Resident (donc perso un peu raide) mais les erinemis poudent bien



ไฟรเกเรียนรู้ เลิ้นได้เลี้ยนเลิ้นได้

Le paddle GC permet de manipuler son perso aisément. Plusieurs configurations possibles



多りがき

Silences angoissants où l'on tend l'oreille et musiques d'ambience parfaites



ety eh eèruu

On peut – on doit – rejouer à RE plusieurs fois pour en profiter pleinement.



EILLY

Un jeu terrifiant de beauté. On débloque pas mal de trucs le jeu fini. Le trip revival ultime pour les fans



Moins

Pour dire un truc , las angles de caméra de temps en temps.



etoti d'intérêt

יורותנהן בודות

Le Resident Evil qui nous a servi pour ce test est en fait le jeu américain. Electronic Arts nous a toutefois précisé que la version française du jeu serait stricte ment identique, avec les sous-titres (les voix resterant donc en anglais, ce qui est très bien) dont nous ne pouvons maineureusement pas estimer le qui i i t e Hesident Evin l'est toutefois pas très compliqué à traduire tout devrait donc pien se passer En ce qui concerne le 60 Hz, i

sera, egalement présent, c'est confir me. A priori, il n'y a



L'avis de Gollum

use souvenirs de Resident En sur PSone etalent restes accres dens mon lacunsors à Aujourd'hui, sur GameCube, ce remake décuple l'angoisse iniciale, transcende son aftroyable « beaute », permet de ressentir de nouvelles emotions. Let apporte mille et une nouveautes ! Gameplay rede et prouesse esthétique pour un cure mythique.

nnées. L'effet de surprise n'est évidemment plus le maine et certains ne retrouveren

sum seame de si diqu

-araclez w



CADEAU: La solution complète AVANT-PREMIÈRE : Wheckless (Xbox)

ÉVÉNEMENTS :

REPORTAGES: ZOOMS: Sta



CADEAU: La solution complete de Jak and Dayter (PS2) EXCLUSIF: Wreddess (XDOX), Mailce (XDOX, PS2)

ÉVÉNEMENT : REPORTAGE

EVENEMENT: III REPORTED IN THE REPORTAGE: TUPOR EVOLUTION (PSZ. GC. XDOX). ZOOMS: Super Mario Advance 2: (GBA). Gran Turtsmo. Concept (PSZ): Sonic Adventure 2: Battle (GC). Sonic Advance (GBA). Winning Elever 5: (RSZ). Silent Hill 2: (XDOX). TESTS: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. (PSZ). Ecco the Dolphin (PSZ): Max Bayne (PSZ). Headhunter (PSZ): Alex Combal (94:1952).

CADEAU : La

DOSSIER : L

EVENEMENTS : Value las life

REPORTAGES, ZOOMS

loupad

CADEAU

AVANT-PREMIERE : INTERVIEW : SI

ZOOMS : Onimush

TESTS





CADEAU : La soluti AVANT-PREMIÈRE

EVENEMENT REPORTAGES

DOSSIER ZOOMS

TESTS



LES ANGIENS NUMEROS DE JOYPAO S'ÉPUISENT LES UNS APRÈS LES AUTRES





 Je commande le(s) numéro(s) (cochez la case correspondant au numéro souhaité)

69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104

105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120

À 5,50€ le numéro (frais de port gratuits). Soit un total de

RANGEZ VOS MAGAZINES

reliure(s) à 10€ l'unité. Soit un total de

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYPAD

Code Postal LLILL

CADEAU : L AVANT-PREMIÈRE

REPORTAGES

DOSSIER ZOOMS : Wine

ESTS: Final Fabras Premiere Lighe II



DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4

Ma PlayStation 2

Course auto



TOCA Race Driver



Durant de nombreux muis le nouveau TOCA nous a promis monts et merveilles en affichant claurement sa volonte de revolutionner le genre. incarmer un pilote et le faire évoluer durant toute une carrière, tel est le programme auquel nous avons entin pu nous essayer I

our ce quatrième volet, les développeurs du Juice Studio de Codemasters ont en effet voulu donner dans l'originalité en s'attachant fièrement à un vrai concept innovant. La course auto est un genre largement éculé, qu'ils ont tenté de dépoussièrer en offrant plus d'immersion et de personnalité à leur titre. L'idée de base fut donc de proposer au joueur d'incarner non pas une série de caisses froides et sans âme dans un championnat fantomatique, mais un vrai pilote de chair et de sang, le jeune Ryan McKane, du début de sa carrière

jusqu'aux plus hautes sphères de la course automobile Il a une histoire (son père était un grand pilote, décédé suite à un crash en pleine course), des proches (un mécano qui connaissait papa McKane, une jeune latino dont il tombe amoureux, un frère qui évolue déjà en





 Lorsque vous aurez gagné le championnat du monde, Jack vous pistonnera pour la catégorie Elite.

championnat), de l'ambition (grimper les échelons et devenir champion du monde) et des motivations (venger la mort de son père et faire briller à nouveau son

nom]...

Le jeu de caisses dont vous êtes le héros

Mais parlons de tout cela plus concrètement, maintenant qu'on en a enfin la possibilité ! Pour vous mettre dans le bain, le jeu commence par deux cinématiques d'intro : tout d'abord, la mort « accidentelle » du papa devant les yeux terrorisés d'un Ryan encore gamin, puis la première poignée de main de ce dernier, 10 ans plus tard, avec un mécano et un coach éleveur de champions. Ensuite, on découvre

rapidement la sympathique interface (cf. encart) pour vite se lancer dans le cœur du sujet : le mode Carrière, Toute l'histoire se déroule ici. Après avoir trouvé une écurie, vous pourrez vous lancer dans l'un des 13 championnats, divisés en 4 catégories But du jeu : se placer au mieux (au moins 6º sur 14) durant toutes les courses qui suivent pour gagner et cumuler de précieux points. Ces derniers vous permettront de grimper de catégorie en catégorie, d'obtenir de nouvelles offres de la part des écuries et de gravir les échelons jusqu'au championnat du monde. Selon votre réussite, des cinématiques s'enclencheront entre les courses, levant peu à peu le voile sur le scénario. La qualité de ces scènes est franchement satisfaisante et, à quelques exceptions près, même les doublages en français sont de bonne facture... Bon, c'est pas Hollywood non plus, c'est vrai qu'avec mon pote Ludo (un gars super talentueux), on faisait des trucs vachement plus inventifs à la caméra Vidéo8, mais après tout, on ne va pas se mettre à épiloguer là-dessus : cette scénarisation donne beaucoup de personnalité au jeu. Un petit plus vraiment agréable à découvrir, qui donne envie d'avancer... Mais penchons-nous maintenant sur le jeu, le vrai.

 Ce genre d'accrochage est toujours aussi sympa, mais pénalise malheureusement beaucoup moins au'avant

fiche technique

na algonaur Hanra Ange de libreins Mysalin de difficulte **Hitticulte** Continues Noted the electrics Spacial

existe sur

Mileur Godemasters Codemasters/Juice Studio (G. B.) Course auto 1 à 4 Facile Sauvegardes Koox et GG bientot

La dérive TOCA

Ouch ! Ca commence mal. Sans vouloir donner un cours d'histoire, rappelez-vous que les deux premiers TOCA représentaient de véritables pointures en termes de simulation sur PSone, tandis que le troisième (WTC) s'était déjà permis un écart grand public en rendant la jouabilité plus tolérante, plus

L'interface sympatoche

Un petit mot sur l'interface de TRD, orginale puisque presque totalement dénuée de Depuis le bureau de Ryan, vous puuvez empri nicer la porte de droite pour aller dans la piece « temps libre », ouvrir les casiers appli, régler les options, mater la carte du monde des défis, ou encore allynier voore PC pour consulter vos e-mails et choisir roffre d'emploi qui vous convient pour la saison à venic Le töüt est assez vivant vous memarquerez meme des petits détals qui changent à chaque fois Post-it sur l'écran du PC ventilateur adio allumée nouvelles coupes dans la vitaine etc



Sur la fin, les courses gagnent un 🔫 peu en intensité, mais le mode Carrière est globalement trop facile.



Technique

Malgré ses faibiesses esthetiques, le moteur gere 14 voltures, des dégâts et des modèles physiques sympas



Esthéthque

De jolis effets spéciaux, mais mis à part les cinématiques, le jeu n'est pas super beau à regarder !



A quelques baisses de framerate pres, le jeu tourne plutôt bien même à plusieurs.



Maniabilité

TOCA devient plus arcade, c'est décevant mais la jouabilité reste de bonne facture



SUIS

Les moteurs vrombissent, les pneus crissent et la tôle se froisse avec un grand réalisme . excellent !





Le mode Carrière Les dedâts Les bruitages



Moins

Trop arcade " Les graphismes Un peu trop facile



Mayire d'intérét

Plus loin...

Je vous ai essentiellement parle du gameplay et du mode carrière de TRD, parce qu'il le fallait bien, mais rassurez-vous le jeu compte également un mode « Temps Libre » dans lequel vous pourrez organiser des courses simples, Contre la montre ou Multijoueur jusqu'à 4 en écran splitté. Du classique efficace largement paramétrable.









 Rien à voir avec le scénario, mais de temps en temps, votre coach viendra vous encourager ou vous mettre la pression avant les courses.

rendu du bitume et les effets spéciaux sont sympas, les bagnoles sont super bien modélisées, mais pour le reste, le moteur souffre d'un clipping prononcé, les décors sont assez froids et vides, tout comme les tribunes... Bref, le premier coup d'œil est assez fatal ! Cela dit, le point le plus gênant ne réside pas là : quand je vous parle de la « dérive TOCA », je pense bien entendu à la jouabilité, qui devient ici encore plus arcade que dans l'épisode précédent ! La direction est anormalement

brusque, on ne sent pas du tout le poids des voitures ni le transfert des masses, on retarde les freinages sans se soucier des trajectoires, bref, on nous pousse à y aller comme des porcs ! Dommage, car on trouve tout de même des réactions réalistes dans certaines situations (notamment à grande vitesse), tandis que les passages dans le bac à sable sont toujours très pénalisants. Autre problème important, le plus décevant même : les dégâts ne pénalisent plus autant qu'avant. Du coup, vous y porterez moins d'attention et n'hésiterez même pas à rentrer à fond dans vos adversaires... L'immersion en prend un coup. Question gameplay, on a le sentiment que les développeurs ont décidé de laisser tomber ce qui rendait leur série si attrayante et surtout si unique.

arcade. Un compromis qui avait décu pas mal de monde, même si les talentueux développeurs nous avaient gratifiés de modèles physiques simplifiés

mais toujours assez sophistiqués... Et puis, il v avait

ces sacro-saintes déformations de carrosseries et

ces dégâts mécaniques, qui ajoutaient tellement au

gameplay de TOCA par rapport à celui de Gran

Turismo! Les vitres se brisaient, les pneus se cre-

valent, les morceaux de tôle froissée s'envolaient et

restaient d'un tour à l'autre sur la piste... Que de

bons souvenirs! L'aspect purement graphique souf-

frait de cette gestion physique, mais les sensations étaient excellentes et l'immersion garantie... D'autant

qu'une vue cockpit était déjà de la partie, le genre

de détail qui ne nous laisse pas indifférents ici. Bref. tout cela pour dire que c'est exactement la même

chose aujourd'hui avec ce quatrième épisode de la

série : une génération de console plus tard.

et le jeu est encore franchement moche

à regarder par rapport à Gran Turismo I

Mais les déformations sont toujours de

la partie, la vue cockpit aussi, on trou-

ve 14 voitures sur la piste et les brui-

tages ont atteint un degré de réalisme

absolument jouissif Techniquement, le

L'avis de Julo

particulièrement attaché a cetta liène qu'est TCC 1, mais quaccon joueplife pisode encora plus arcade m'a pas mail décus. Cela res 1 faut saluer l'initiative hement sympa du mode scénarisé, le contenu « magic saliement » comples reste et l'aspect toujours unique du gameplay.

L'avis de Trazom

Se TOCA-le est loin des deux premiers volets. Beaucoup plus arcade, il risque de mustrer plus d'un puriste, d'autant que sa difficulté n'est pas tres élevée. Néanmoins le jeu tient la route, sans innover réallement, si ce n'est par le scénario plutôt mérrani a suivre et les multiples challenges à relever. Un bon petit jeu de course.

MarplayStation 2 Stirvival-Horror



Project Zem



Révolutionner un genre comme le survival-horror n'est pas chose facile pour un développeur, Tecmo n'y est d'ailleurs pas plus arrivé qu'un autre l'Cela dit, Project Zero sort du lot en réveillant de vrais sentiments d'angoisse et de peur chez le joueur Mine de rien, ça faisait bien longtemps qu'on n'avait pas flippé comme ça !

ans une province japonaise, un vieux manoir hanté Les villageois du coin osent à peine en parler et ne s'en approchent même plus depuis des décennies... Il y a bien longtemps y vivait la famille Himuro, aujourd'hui complètement décimée, mais toujours connue pour les rites shinto atroces et cruels qu'elle exerçait dans ces murs. Un jeune journaliste du nom de Mafuyu osera malgré tout pénétrer dans la sombre baraque maudite, au début de l'aventure. Il enquête sur la disparition d'un ami écrivain qui avait, semble-t-il, tenté l'expérience quelques mois plus tôt. Malheureusement, notre petit gars

pour chaque porte importante

Ces énigmes reviennent durant toute l'aventure,

Se faire toucher par un fantôme vous enlèvera 🤜

La qualité impressionnante de la réalisation et de l'esthétique nous a franchement surpris.

une grosse partie de la barre de vie.

ne tardera pas à s'évaporer, lui aussi... Sans nouvelles depuis des semaines, sa sœur Miku est désormais bien déterminée à passer à son tour le pas de la porte d'entrée du manoir Himuro. Attention, vous allez vivre avec elle un grand moment de flippette !

fiche technique

aliteur Developpeur HATTIRE Apre de joueurs Niveaux de difficulté Difficults. Continues Mbra d'heunes de jeu Spécial

triste sur

Wanadoo Edition Tecino (Japon) Survival-Horror

2 (ane fois le jeu fini) Progressive Sauvegardes 40 environ

50-60 Hz, Interdit aux - de 16 ans Rien d'autre (bientôt Xbox)

Du survival-horror classique ?

Qui et non. Dans la peau de Miku, vous commencerez ainsi l'aventure dans le hall d'entrée du manoir. Cette pièce est extrêmement sombre, comme toutes les autres, et vous devrez vous repérer dans l'espace grâce à votre lampe torche, comme dans Silent Hill. Pas de zombies à com-

battre ici, on donne plutôt dans le folklore traditionnel des fantômes japonais. Notre frêle héroïne ne dispose pas non plus d'armes à feu ni de pioche rouillée, mais simplement d'un vieil appareil photo... On ne rigole pas, c'est très sérieux : cet appareil mystérieux appartenait à la défunte mère de Mafuyu et Mıku, qui était médium (les enfants en ont d'ailleurs hérité certains dons), et il est capable d'emprisonner des fantômes sur la pellicule. Pas d'autres moyens de lutter contre les créatures ectoplasmiques qui rôdent partout dans la maison. Les dégâts que vous infligez aux ennemis dépendent directement de votre cadrage et vous gagnerez plus ou moins de points selon la qualité de vos clichés. Grâce à eux, vous pourrez progressivement augmenter les statistiques de l'appareil et même lui donner de nouveaux pouvoirs (cf. encart). En dehors des combats, prendre des photos vous permettra également d'élucider certains mystères. Notre personnage principal possédant un sixième sens, il lui arrivera par exemple de sentir une force à un endroit précis d'une pièce. Hop, un petit coup de flash et vous vous apercevrez que la photo montre un tout autre endroit de la maison... Un seul et unique item pour vous défendre et progresser, voilà déjà une

approche nouvelle dans le genre. On se sent facilement impuissant dans les situations tendues, d'autant qu'il suffit de se faire toucher trois ou quatre



Il est possible de faire des combos avec l'apparell lorsqu'il y a plusieurs fantômes à l'écran.

fois pour perdre toute sa barre de vie ! On stresse ainsi rien qu'à l'idée d'avoir à affronter un fantôme en entrant dans une nouvelle pièce, de ne pas avoir assez de pellicule ou d'en gâcher trop en ratant ses photos... Bref, on retrouve enfin, mais d'une manière bien différente, ce sentiment de survie si angoissant dans les bons titres du genre... Maintenant, sorti de cette idée, le reste du gameplay à proprement parler reste très classique. La progression peut même sembler rapidement répétitive : on retrouve les mêmes énigmes pour ouvrir les portes scellées durant toute l'aventure, on ne se voit quasiment jamais bloqué... Du déjà vu sur pas mal de points, certes, mais Project Zero a tellement plus à vous offrir!

Le grand frisson!

Il est temps de parler de l'atmosphère fantastique qui règne ici, de la première à la dernière minute de jeu. Pour les cinéphiles, on est très proche de l'univers du film d'horreur japonais Ring. La sensation de solitude dans ce gigantesque manoir se laisse vite oublier, lorsque les premières apparitions de fantômes vous font déjà sursauter. L'excellente mise en scène est assez judicieuse pour vous balancer des tas de trucs flippants pile au bon moment, c'est-à-dire quand vous vous y attendez le moins! La pièce est vide, vous en visitez chaque recoin avec votre lampe torche, ouvrez finalement. une porte et zou, vous apercevez furtivement un homme livide marcher lentement derrière vous I Vous vous retournez alors pour affronter le doute et... plus personne ! Les feintes du genre sont nombreuses et les véritables combats s'engagent d'un coup, à votre grande surprise. On finit par



Le sixième sens de Miku lui permet de repérer certaines choses invisibles



Une appartion spectrale soudaine, a peine visible

Un jell d'horreur surprensint, plen réalisé et à l'aimbisince super flippante i a gestion des lumières, mais tout propre et tourne pu



avoir la sensation d'être perpétuellement entouré, épié! Quant à l'ambiance sonore, elle accompagne votre progression en vous mettant toujours plus mal à l'aise. Elle est généralement composée de bruits inquiétants, de cris ou de grıncements qui se mêlent et se répètent. Son intensité baisse et monte, sans explication, tandis que bruits de pas, ricanements et autres cris d'enfants peuvent vous surprendre sans raison. Durant les apparitions spectrales, ca devient carrément insoutenable : des sons très aigus s'ajoutent aux plaintes douloureuses des fantômes... Brrr! Le pire, c'est qu'on ne s'y fait pas et qu'on se laisse effrayer durant toute l'aventure ! Même lorsque les cinématiques s'enclenchent, laissant pourtant présager un événement, l'angoisse s'installe irrémédiablement. La réalisation et l'esthétique sont tout aussi réussies : ca a beau être très sombre, on remarque des environnements bien détaillés et fournis en textures, avec un grain particulier et des effets d'ombre et de lumière parfaitement gérés. Contrairement aux autres titres du genre, vous serez également surpris de ne constater aucun « loading » durant les changements de pièce : tout se fait instantanément, en temps réel et sans transition ! Bref, même si l'on ne peut pas dire qu'il révolutionne le genre, Project Zero offre des moments de frousse et d'angoisse dont on avait presque perdu l'habitude, une réalisation irréprochable et un scénario franchement captivant. Un immanguable pour les fans du genre... et pour 49,99 euros, ils ne vont quand même pas se faire prier!



Rien d'exceptionnel mis a par la gestion des lumières, mais tout es propre et tourne biei



De grandes qualites en graphism et en mise en scène pour une ambianc sombre, envoûtante et réellement fliopante



สาบไทยเรียกก

Pas de probleme di ralentissements, mais le perso court trè: lentement et bouge de manière classique



Maniabilità

Elle s'en sort bien, mais certain: problèmes agacent, notamment les échelles et les changements de caméras



ジリリラ

Bruitages classiques à la Resident Evil, mais ambiance sonore excellente, flippante comme il faut

Durés de vis Un classique du genre. One dizaine d'heures, avec un classement à la fin, un mode Battie et un autre niveau de difficulte.



تولال الر

Esthétique, mise en scène, ambiance sonore Cest suger Nyvanc I



בונונטונו

Tout de même classique et répétitif dans le déroulement. La fin un peu précipitee



FEORE i e ve i ul'lu

Plus Ioin...

serait base sur une « hictoire vraie » Moi je veux bien, mais ii doit plus s'agir des ritas a doit plus s'agi, dec ritas shintos atroces qui furent perpétrés dans le manoir Himuro que des se tômes qui l'habitaient, ou tômes qui l'habitaient, ou encore que cet appareil photo magique ! Pour plus d'infos allez lire Business Tiep



Ce genre d'apparition n'est pas rare et a le don de vous glacer le sang !

L'avis de Julo

J'ai nin par m'habe ler à l'amisence più qui s'alim l' sacro-saint Reside l'Eyil 1. Es pourtains, ce le fois, l'acci d'in fligné l'Enfin I C'e l'aprécisement cellunu 7 conque da l'Pro-absolument, seul le dans le noire:

L'avis de Gollum

En marge des frissons zombiesques de Silent Hill et Resident Evil, i approche sypiquement nippone de Project Zero détonne. Avec son ambiance fantomatique et

MarphayStation 2

Simulateur de cascades



Stuntman





« Je suis l'honime qui tombe à pic, j'ai ma vie entre mes mains. Et si je prends des risques de n'est jamais, jamais, en vain. D'aventure en aventure, je poursuis mon chemin. Et je prends la vie comme elle vient, car je crois au destin... Lalala lala lala....»





Avant / Après. Ou la preuve par l'image que le système de déformations est quand même 🔫

ttendu comme le messie par tous les fans de Driver en mal de tôles froissées, traqué par les férus de concepts originaux, plébiscité par les foules. Stuntman aura su se faire désirer pendant plus de deux ans, avant de révéler enfin le potentiel dedans-son-for-intérieur ! Alors, pétard mouillé, bombe ludique ou chef-d'œuvre

bancal? Bah, comment dire... Autant vous l'avouer sans détour : Stuntman ne m'a pas fait l'effet bœuf d'un Driver en son temps! Faut dire qu'on en viendrait presque à être super exigeant par les temps qui courent, limite à demander la lune aux développeurs. Alors quand - à notre sens - ils ne la décro-

chent pas pour nous, ben on est un peu déçu Mais laissez-moi yous expliquer plus en détail la raison du pourquoi de ce constat. Plantons le décor : Stuntman est la première simulation de cascades à voir le jour sur console... et ne serait-ce que pour ça, il décroche la palme de l'originalité, face à toutes ces productions tellement standardisées ! Oui, le concept développé par les gars de Reflections sort vraiment des sentiers (ra)battus, oui les jeux de caisses avaient bien besoin de cette bouffée d'oxygène, et oui, l'idée de nous mettre dans la peau d'un cascadeur est sacrément bonne! Pensez donc, qui n'a pas rêvé un jour de plier gratos des caisses pour les besoins du cinéma, qui n'a pas envié Remy Julienne et consorts, qui n'a pas voulu rejouer les scènes-cultes d'un James Bond ou d'un Indiana Jones, dans la peau de « celui qui prend des risques » ? Vous ? Alors suivez-moi...

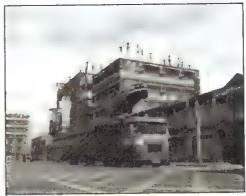


Les replays automatiques profitent de la 🔫 maîtrise acquise par les développeurs de Reflections sur les deux épisodes de Driver. Superbes !

Pour concevoir l'architecture de Stuntman, Reflections a recyclé deux ingrédients éprouvés : le gameplay et le design général de Driver (facile), et quelques grands classiques du cinéma reconnus pour leurs cascades titanesques. Ainsi, les joueurs familiers de Driver retrouveront à peu de choses près la même jouabilité, faite de dérapages de burnout et de conduite musclée... jusqu'à la vue latérale accessible avec les boutons de la tranche.

D'ailleurs, à y regarder d'un peu plus près, on en viendrait presque à considérer Stuntman comme une première ébauche technique d'un Driver 3 d'ores et déjà annoncé... M'enfin, mis à part ces similitudes de pilotage, le nouveau bébé de Reflections s'écarte quand même pas mal de la dynastie Driver... En effet, le jeu est entièrement dévolu à l'exécution de cascades en tout genre comme seul le cinéma hollywoodien sait les mettre en scène. D'ailleurs, les 6 films (aux поть fictifs) pour lesquels vous devrez faire montre de vos talents de métronome du volant sont des repompes affichées de blockbusters reconnus : James Bond, la trilogie des Indiana Jones, la série-culte Shérif fais-moi peur et, plus européen, des films « so british » comme Arnaques, crimes et botanique... Voilà pour le background. Dans le fond, Stuntman vous propose de réaliser pour chaque long métrage entre 3 et 5 cascades (25 en tout) qui, une fois menées à bien, seront intégrées sous forme d'extraits dans la bande-annonce des





Le moteur 3D et les textures des décors sont vraiment superbes. Dommage que la liberté de mouvement soit si étriquée

fiche technique

éditeur intogrames Developpeur Heffections (b. 8.) Genré Simulateur de cascades

Hora de bueurs 🕯

Aliveaux de difficulté l

officiale Moyenne Continues Sauvegardes

Nora da essendas 29 Special Rien

anste sur Rien d'autre



Les autres cascadeurs ne possèdent pas d'LA. ils vivent leur vie sans se soucier de vos écarts de trajectoire !

> Chaque nouvelle < figure imposée est indiquée à l'écran par une voix-off et par un petit schéma.





films. Et là, il y en a pour tous les goûts : Londres, la Louisiane, Bangkok, les Alpes suisses, Monaco, l'Égypte... autant de destinations exotiques qui deviendront, le temps d'un tournage, le théâtre de vos prouesses motorisées.

Dans la pratique, chaque cascade se déroule de la même manière : après un court briefing, vous endossez votre combinaison de cascadeur, prenez les commandes d'un véhicule imposé et devez suivre à la lettre le timing de votre scène. Et quand je dis à la lettre, ça fleure bon le doux euphémisme ; au moindre écart de comportement, au moindre faux pas, vous devez reprendre la séquence depuis le début! Sauter entre deux immeubles, éviter moult obstacles, détruire des éléments du décor, poursuivre une caisse, échapper aux roquettes d'un hélico, heurter un U.L.M. en plein vol, pénêtrer dans un immeuble à partir d'une bretelle d'autoroute... vollà en gros de quoi sera composé votre quotidien. Sympa me direz-vous... Certes, mais toutes ces cascades sont tellement chronométrées et scriptées qu'elles ne laissent absolument au-cu-ne place à l'improvisation. Résultat, on se retrouve en face d'un Dr Simon motorisé, sorte d'exercice de style où mémoire et réflexes ont un peu de mal à cohabiter. Explications : au fil de vos essais (il faut parfois recommencer 30 au 40 fois une séquence !], vous apprendrez à négocier chaque nouvelle cascade, jusqu'à être capable de boucler la scène d'une traite, sans faillir ! Et lorsque les 25 scènes n'auront plus de secret pour vous (au bout de 6 ou 7 heures), ben vous aurez pour ainsi dire terminé le jeu...

Manque de challenges ?

Bah our, autant être clair, question challenge velu, il est plus difficile de faire boire un verre d'eau plate à Angel que de terminer Stuntman... Dommage, car hormis le mode Carrière, les épreuves secondaires (calquées sur celles de Driver) ne présentent qu'un ıntérêt limité : les jeux de pilotage (tests de vitesse, d'aptitude et de cascades) ne valent pas tripette et le concepteur de cascades offre des possibilités trop limitées (voir encadré). Bref, Stuntman se finit trop vite, certaines scènes vous rendront fou (on n'est pas heureux de les boucler, on est soulagé!) et la frustration. de ne pouvoir sortir des ornières du script s'installe peu à peu. Bref, malgré une énorme dose de fun, des scènes d'anthologie, un moteur 3D très performant, une certaine variété dans les épreuves, une jouabilité parfaite, des modèles physiques et un système de déformations ultra-complexes, Stuntman nous a laissés sur notre faim. L'idée était excellente, la maîtrise technique des développeurs n'est plus à démontrer, mais on en sort à moitié rassasié. D'aventure en aventure, on aurait bien aimé poursuivre notre chemin un peu plus loin...

Elwood

Lorsque vous aurez bouclé les cascades d'un film, de courts extraits de vos exploits seront intégrés dans des bandes-annonces tres classes.

L'éditeur de cascades

Le principe est limpide : sur une aire de jeu v de tout obstacle, vous pouvez donner libre cours:
la conneption de inlles cacades en placent ou tor
la conneption de inlles cacades en placent ou tor
la semble des modules divers et variés [obstace rampes, toopings, murs de flammes, etc.]
que vous aurez au préalacte de la cacade par la la cacade de la c ciasse, impressionaire, super incutity mais mais heureneusement vite lassant. Ben oùi, non seule me la servie de modules est incroyablement la servie de cabrioles som somme toute limités. An si seulement les possibilités de maiter (et d'exploiter) tous ses vehicules avaient êté plus variées...





Note



វ មួយប្រហែល

Les mauvaises langues diront que Stuntman est le brouillon de Driver 3. Qu'importe, c'est propre



<u>៩៩វវាទំវវព្សាទ</u>

Rendu anti-aliasé, véhicules parfaitement modélises, deformations complexes décors sympas Classe



ווטוצונותולי 🖎 rame dans certaines séquences

chargees mais dans l'ensemble le moteur assure le spectacle



פֿצ*ּוֹלוֹטׁנֵבּוֹנִענּלּוֹי*וּ

Les modèles physiques sont tres varies et certains véhicules requièrent beaucoup de doiaté



SUNS

Doublages français reussis, ambiance punchy pendant les cascades



et musiques de d'jeuns.



ely ela eesuu On en fait trop vite le tour et les

modes secondaires ne sont pas passionnants.. L'héritage Driver ?



2/1/5

Un concept inédit et super accrocheur Une realisation reussie



כנונעונו

Pas assez de cascades et de challenges secondaires. Duree de vie trop courte.



BUCK iereint'h

Plus Ioin...

La vue cockpit est super jouable tout en étant bien grisante. Ici, dans un tuk tuk à Bangkok.

avis d'Elwood

L'avis de Trazom

ont allechantes et les cascades empressionnentes. Mais ce ne suffit pes à vour captiver des houres durant. Ou alors juste pour le fiour mais après. L'étens leurs au demeurant sympa, vous fore vite tourner en rond. Dommage.



Yoshimitsu va infliger une petite correction à

ans Tekken 4, Kazuya fête son grand retour grâce au miracle de la génétique. L'occasion pour lui de se replonger dans l'univers de la baston, l'un de ses hobbies favoris avec la collection de gels capillaires. Pour ce quatrième tournoi des poings de fer, nous accueillerons également des petits nouveaux : Steve Fox, un jeune boxeur ; Craig Marduk, un gros blaireau plutôt musculeux ; Christi Monteiro, la petite copine d'Eddy Gordo ; Combot le robot et enfin Violet, un scientifique sortant tout droit du quartier du Marais à Paris. Soit 21 protagonistes au total en incluant ces persos inédits. inutile de vous préciser que ça va une fois de plus verser dans la dentelle, avec des débats philosophiques à base de mandales dans la tronche et de panards dans l'estomac. Ça va causer entre autres de sujets épineux tels que la loi des « Full Powers » (© Bob Arctor) adoptée par le sénat américain, la mal-bouffe et ses répercussions sur la santé, le dernier Star Wars sorti au cinéma, de l'hégémonie du grand capital ...

liche technique

Alicaur Alicau

Painte aur

Names Names (Japon) Baston 30 1 on 2 On (1 blos) 4 Moyenna Infinis

Arcade

La première modification notable de Tekken 4, comparé aux précédents épisodes, réside dans le gameplay, qui bénéficie d'une jouabilité moins frénétique. En effet, les enchaînements de coups présentent cette fois un timing plus serré et nécessitent une nouvelle familiarisation avec les commandes. Si certaines attaques inédites font leur apparition, en revanche d'autres ont disparu pour un meilleur équilibre des forces entre les personnages. Sinon, la gestion des priorités de la plupart des attaques spéciales se trouve également bouleversée. Par exemple, si dans les Tekken antérieurs, l'uppercut faisait partie des coups ultimes du jeu, il perd désormais en efficience dans ce dernier opus. Autre point : le mode de déplacement des combattants. Il est dorénavant possible de se mouvoir latéralement dans n'importe quelle direction, même si on est loin d'atteindre le

TERM THUS

niveau de liberté et de rapidité de Dead or Alive 3 sur Xbox. Mais bon, le progrès réalisé est déjà fort appréciable et permet réellement d'adopter de nouvelles tactiques de combat. Pour clore ce chapitre dédié aux innovations liées au gameplay, sachez que nos amis pourront aussi se bousculer ou intervertir leur position dans l'arène grâce à des mouvements de contre-attaque. Là encore, ces possibilités devraient modifier vos habitudes de jeu et vous mener à une prise en main plus « technique ».

Per postus en ale

Les persos jouissent d'une modélisation fort complexe, avec des textures fines qui offrent aux graphismes une beauté indéniable. On peut ainsi observer la présence de détails comme les stries de la musculature des combattants ou encore les drapés des





Ce stage est inspiré des caves clandestines du film Fight Club.

costumes qui arborent des broderies pré-

cieuses. En revanche, si les designers ont « tout

donné » (© Gollum) du côté de la modélisation

3D des protagonistes, on ne pourra pas en dire autant des décors, qui demeurent dans l'ensemble

assez inégaux. Des stages comme ceux du labora-

toire, du centre-ville ou de l'aéroport utilisent des tex-

tures trop froides, ce qui accentue l'effet de vide

esthétique à l'écran. Pourtant, d'autres niveaux peu-

vent être très beaux, comme l'arène de combat ins-

pirée des caves clandestines du film Fight Club, ou

encore celle de la plage ou de la jungle.

Heureusement, quoi qu'il advienne, vous en prendrez

Le plein de modes

Comme à l'accoutumée dans Tekken, vous aurez bien entendu droit à votre armada habituelle de modes de jeu. Ainsi, vous retrouverez les classiques options Survival (endurance d'affrontements d'ennemis à la chaîne), Training (recherche de combos libres), Practice (avec des exercices à effectuer). Team Battle (combats en équipe de plusieurs persos), sans oublier le petit jeu inédit en sus de derrière les fagots : le Tekken Force. Il s'agit d'une partie de « baston de rue » à la Final Fight qui se déroule en scrolling en profondeur et qui vous propose de vous fritter avec un boss à la fin de chaque stage

Assez répétitif dans l'ensemble, il possède toutefois le mérite de vous fournir un ban mayen de défoule-

ment pour terminer une fin de journée harassante. Autrement, sachez que cette mouture européenne profitera d'un switch providentiel qui vous donnera le choix entre le 50 ou le 60 Hz, ce qui devrait réjouir tous les inconditionnels de la version originale d'import. En bref, Tekken 4 apporte un certain vent de fraîcheur à une série qui commençait sérieusement à s'essouffler depuis Tekken 3. Ne cherchez pas plus loin, le meilleur soft de baston de la PS2 est

dans l'ensemble plein les yeux (© TF1) !!!



 Kazuva ıntervertit sa place avec Paul grâce à une technique de saisie

Join =





Esthédqua

Les combattants sont somptueux. A côté de ça, certains décors manquent de finition.



វិហារិកាឡវិវិទ្យា

Les persos se collent des mornifles a 60 mages par seconde, et ce sans raientissements !



ນໄຂນນຳຂນວ່າໄດ້ຮ້ອ

Le gameplay a gagné en technique et en timing. Tout répond avec précision l



Sons

C'est du Tekken : ca pète les watts mais on ne retient rien des mélodies de la bande sonore



Comme dans tous les leux de baston, seul, ça peut vite gaver et à deux c'est le bonheur assuré !



2/113

21 persos. Un gameplay moins bournin

Un switch 50/60 Hz !



MOINS

Des décors inegeux en qualité. Un Tekken Force un peu décevent. Il faut accrocher l'univers Tekken



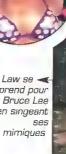
Note d'intérat

سردالوا داداح



<mark>eulq fe</mark> niriuod enioki noe ensk <mark>XWelothull</mark> bioe 4 <mark>nexket</mark> Eribere

moz elo elrez el









King va connaître les joies euphorisantes de l'etranglement.

Steve Fox un perso atypique



L'avis de Kendy

là, en attendant un hypothétique rival.

Kendy

L'avis de Greg



Buffy The Vampire Slayer

La blonde la plus dangereuse de la télévision fait son entrée sur console. Après le film, la série et le dessin animé en préparation, Buffy vient taper du vampire sur Xbox ! Affûtez vos pieux ou faites chauffer vos canines, ça va se bastonner sec !

e sais ce que vous êtes en train de vous dire Buffy The Vampire

Slayer testé par un gars qui s'appelle Angel, ça sent le parti pris à plein nez. Mais je vous arrête tout de suite, si vous avez quelque chose à redire au sujet de mon prénom, adressez une réclamation à ma mère, c'est elle la responsable. Cela dit, j'avoue, comme d'autres personnes au sein de Joypad que je ne nommerai pas par souci de confidentalité (hein, RaHaN, Karine et Willow...), je suis un grand fan

Comme d'hab', Spyke s'en prend plein la tronche, ce gros parc!



de la série télé. Alors quand le jeu est arrivé, je me suis jeté dessus comme un morfal pour voir ce qu'il donnait. Et autant le dire tout de suite, je ne suis pas déçu du travail de The Collective!

Une adaptation fidèle !

Tout d'abord, il faut dire que le titre colle très bien à l'esprit de la série. Le scénario, sans valoir ceux de Joss Whedon, suit les mêmes ficelles. Il y a de l'action, de l'apocalypse, des répliques pleines d'humour... bref, c'est Buffy! Afin de ne pas gâcher le plaisir de ceux qui voudront y jouer, je préfère ne pas rentrer dans les détails, mais sachez que l'on a droit à tous les personnages importants de la

série. Côté super-vilains, on trouve Spike,

Drusilla et même le Maître, et pour l'ac-



Un autre moyen efficace de se débarrasser d'un vampire : le balancer contre un train !



➤ l'esprit du maître est encore vivant !

compagner dans sa mission, Buffy bénéficie de l'aide du Scooby Gang composé de Willow, Alex (Xander en V.O.). Cordelia et Giles. Il faut compter aussi sur la présence de mon homonyme Angel. Le tout est enrobé d'une tonne de vampires et autres créatures maléfiques. Historiquement, le scénario se déroule ague part entre la 2° et 3° saison TV puissue

quelque part entre la 2º et 3º saison TV puisque Willow sort toujours avec Oz, Xander avec Cordelia, et que le Q.G est la bibliothèque du lycée de Sunnydale. Concernant le genre, le soft n'est rien d'autre qu'un beat'em all évolué dans leguel ça bastonne sec. Les combats ont la super pêche, avec des chorégraphies très semblables à celles de la série. On retrouve les mêmes coups et les plantages de pieu se font avec classe (les développeurs ont même utilisé la cascadeuse attitrée de Sarah Michelle Gellar pour la motioncapture I). Ici, comme on nage dans le mysticisme, avoir une jauge de vie à zéro ne suffira pas pour mourir. Aussi bien pour Buffy que pour les démons, la mort passe nécessairement par une sorte de finishmove Dans le cas des vampires, il faut soit les brûler, soit leur planter un pieu dans le « corazon », les décapiter, les jeter à la lumière ou sur une planche pointue du décor. Il en va de même pour Buffy qui, pour mourir, doit recevoir un coup fatal comme se faire vampiriser, briser la nuque ou écraser la tête. Heureusement, pour éliminer la racaille, on dispose de plusieurs armes qui vont du traditionnel pieu à l'eau bénite, en passant par l'arbalète, la pelle, le lanceflammes (ou eau bénite, selon le « carburant » avec lequel il est rempli), etc. La bonne utilisation de ces armes est indispensable. Par exemple, un coup de pieu placé au bon moment élimine directement le

fiche technique

Éditeon Developpeur Genre More de joueurs Hiveaux de difficulté Oifficulté Continues Dire de tenues de Buffy Spécial

txiste sur

Electronic Arts
The Collective
Action
I
Moyenne
Sauvegardes [11 blocs]
Licence de la série

Rien d'autre



restent très

basiques Trois

à rentrer dans

prévus.

pièces de couleur

les emplacements

vampire, sans nécessité de l'assommer au préalable. On trouve même une possibilité de snipe avec une arbalète où il faut viser le cœur ! Les combos de coups de pied et poing sont extraordinaires ; il en existe plusieurs sortes, que Giles vous apprend en cours de jeu et qui engendrent des gestes surpurssants. Tout s'enchaîne avec fluidité et avec un minimum de maîtrise, les ennemis peuvent se prendre une volée de coups hallucinante.

Plus qu'un beat'em all réussi !

Outre les bastons, il y a quelques séquences de plateforme à la Tomb Raider avec des énigmes vraiment très simples qui ne consistent généralement qu'à chercher un interrupteur pour ouvrir une porte. Les niveaux sont longs et se déroulent dans des décors bien connus. On retrouve le Bronze, le cimetière de Sunnydale ou encore la tanière bourgeoise d'Angel. Cependant, premier problème, les sauvegardes sont automatiques et ne surviennent qu'entre chaque loading. Si, au début, ce n'est pas gênant, au fur et à mesure qu'on avance, la longueur et la difficulté des niveaux s'allongent. Du coup, il faut s'attendre à recommencer une bonne dizaine de fois le même passage qui dure plusieurs minutes, ce qui devient agaçant. Graphiquement, l'esthétique est respectée. Le bestiaire correspond à ce qu'on s'attend à voir dans un Buffy. Quant aux animations, comme je l'ai dit plus haut, celles des combats sont vraiment réussies, alors qu'à l'inverse, les déplacements normaux comme la course ou le saut sont limite, voire ratés. Les caméras s'avèrent aussi un peu capricieuses de temps en temps, même si ce n'est pas un gros souci Concernant l'ambience sonore, elle est aussi réussie que le reste. On passe de la petite musique angoissante au riff bourrin pendant les combats, dynamisant le tout, et comme dans la série, les personnages n'arrêtent pas de lancer des vannes. À ce sujet, il faut préciser que le jeu est entièrement en V.O. soustitrée et que tous les acteurs ayant prêté leur voix (sauf Sarah Michelle Gellar, étrangement), le résultat est comme le reste, assez bon. Au final, le titre est passé très près du 8/10 mais à cause des quelques problèmes énumérés, la note descend à un « gros » 7. Quel plaisir de planter un pieu dans un cœur, tout de même ! Buffy rulez !

Angel

Une amie pour la vie

Même dans le jeu. Willow tient son rôle de meilleu-re amie de Buffy à la perfection. Entre chaque niveau, larsqu'on revient à la bibliothèque pour une sorte de débriefing avec Giles et le reste de la trou pe, on a la possibilité d'augmenter la jauge de vie Pour cela, il suffit de discuter avec Willow et de lui donner des cristaux magiques qu'on trouve planques un peu partout. Grâce à ses talents de sor ciere alle pourra les transformer en énergie.



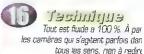
Angel ou Angelus ? Je vous laisse le soin de le décauvrir l

Le Bronze « est toujours le club le plus mai fréquenté de Sunnydale. Que fait la police ?





Not



Esthéthyue Les décors sont bien travaillé et la modélisation des personnages plu que correcte Impec

Animation

Les bastons s'enchaînen et l'animation suit à merveille. Les mouvements sont fideles au style Buffy

פֿצונונינובונו

Effectuer les combinaisoni au paddle analogique n'est pas évideni au depart, mais on sy fait vite



تورروت

Entièrement en VO sous-titree tous les acteurs, sauf l'héroine ont prêté leur voix au jeu

ety ett eerud Certains passages ne sont

vraiment pas évidents. En outre la durés de vie est plus qu'acceptable



Plus

Les bastons ultra-pêchues. Les animations Cest Buffy I



בּנגנע גע

Certaines caméras Les sauvegardes automatiques



MULTE deseruit.

Plus John ...

La sixième saison qui vient de s'achever sur Série Club est une tuerie ! La septième est déjà en cours de préparation et marquera le retour de plusieurs personnages cultes. Enfin, il semblerait que tous les acteurs aient déjà re-signé pour une huitième saison, sauf Sarah Michelle Gellar qui, selon les rumeurs, pourrait quitter la série l'année prochaine ! Oh



'avis d'Angel

L'avis de Trazom

Je ne suis pas un incondicionnel de cette « relou » de Buffy mais Javoue avoir etc bluffé par ce titre pêchu et qui retranscrit a mérveille le style de la série éponyme Certes, ca ne vole pas bien haut, mais les détails, les combats et la justesse de l'ensemble ont fini par avoir me péau de joueur. Quelle classe





Commandos 2 men of Courage



Apres avoir joué les ariesiennes pendant des mois, Commandos 2, le jeu de Gonzo Syarez, a fini par attenur sur le bureau du pere Trazom. Mais les titres les plus attendus ne réservent malheureusement pas forcement de bonnes surprises. La preuve en deux pages de test !

est fou, parfois, comme on peut s'emballer pour un jeu. Dans

le cas de Commandos 2, je me souviens, ça a commencé peu avant l'annonce des versions consoles, lorsque Pyro Studios avait mis en ligne la démo de la mouture PC. Angel et moi avions à l'époque été conquis. Imaginez notre joie quand Gonzo Suarez et son équipe ont décidé d'adapter leur nouveau rejeton sur PlayStation 2 et Xbox! Enfin du jamais vu, du jamais joué sur nos consoles ! Telle avait été notre réaction après le deuxième Press Tour organisé dans les locaux d'Eidos. Pourtant, comme ça, vu de loin, le concept de Commandos n'a rien de foncièrement révolutionnaire, il ne s'agit finalement que d'un jeu d'action/tactique, mais les nombreuses idées de gameplay, le thème abordé (la Seconde Guerre mondiale) et la réalisation graphique somptueuse ont nourri durant des mois notre enthou-

siasme et nos espoirs de voir naître un jeuculte, qui plus est européen (oui, Pyro Studios est une équipe originaire de

Madrid]. On y voyait même un concurrent de Metal Gear Solid 2, c'est dire ! Mais qu'en est-il, plus concrètement?

Petit rappel

Commandos 2 propose donc aux joueurs d'incarner une équipe de huit soldats d'élite (plus un chien !) chargée de mettre à mal l'armée allemande au cours d'une douzaine de missions à haut risque. Évidemment, chaque soldat possède un talent particulier, un équipement et des mouvements spéciaux qui lui sont propres... et là, désolé si ca fait un peu répétition par rapport au test de Conflict Desert Storm, mais je suis obligé de faire les présentations ! On

trouve donc un béret vert expert en close combat, un sniper, un artificier, un voleur rapide, agile et silencieux (idéal pour l'infiltration), un espion qui, grâce à ses talents linguistiques, pourra détourner

l'attention des Boches, un chauffeur capable de piloter n'importe quel véhicule [tank, camion...], une charmeuse nommée Natasha, un plongeur et Whiskey, un clebs qu'il sera possible d'appeler en utilisant un sifflet à ultrasons. Tous ces personnages ayant des forces et des faiblesses, il faudra composer au mieux avec les capacités de chacun pour pouvoir remplir les nombreux objectifs des missions. Par exemple, le voleur peut grimper aux murs, se alisser silencieusement dans le dos de l'ennemi pour lui faire les poches... En revanche, il est trop frêle pour ligoter un soldat ou l'égorger (contrairement à Conflict Desert Storm, il existe des contraintes dans l'utilisation des armes pour tous les commandos). De même, l'espion pourra bluffer les simples soldats mais pas les officiers, etc. Comme ie le disais un peu plus haut, les bonnes idées ne manquent pas

Pour les poulpes!

À ce titre, le nombre d'actions réalisables est juste faramineux : se déguiser en Allemand, ramper, nager, escalader, fabriquer des pièges, balancer des grenades à travers des ouvertures, désamorcer, regarder par le trou d'une serrure avant de pénétrer dans une pièce, placer ses soldats en embuscade, utiliser des PNJ pour préparer un assaut, dépouiller



Vous pourrez dépouiller les soldats mais aussi échanger des objets avec vos hommes

fiche technique Editeur Fidos

veveloppeur Abre de joueurs Niveaux de difficulte Difficulte Soccial

Pyro Studios Action/tactique Trop difficile ! Sauvegardes (2 par mission) Une quinzaine Rien tkiste sur



À l'intérieur des bâtisses, vous avez la possibilité de faire pivoter l'angle de vue comme bon vous semble



Les graphistes ont franchement fait du bon boulot. Admirez le niveau de détail des décors !

Le cône de vision de l'ennemi est passé au rouge : vous êtes repéré !



L'espion, déguisé en officier 🔫 allemand, détourne l'attention d'un



Suivant les missions.



il vous sera possible d'utiliser des véhicules

performance technique *ទីងព្រំម៉ូព្ទៃព្*ម១

Une profusion de détails, les environnements sont immenses. Une richesse graphique impressionnante

Vote

Technilyse Mix de 3D et de 2D, le moteur graphique de Commandos 2 relève de la

លេខដែរដំណែវែរ Mouvements des commandos et des ennemis tres réussis. Des

ralentissements quand l'alerte est donnée Maniabilité Les commandes de la version PC ont été conservées, mais un pad ne

rempiacera jamais une souris et un clavier !

รีบบร

Corrects, sans plus Les musiques ont tendance à tourner en boucle et certaines voix sont agacantes !

Durée de vie Le jeu est long, mais la difficulté est telle que ça en devient décourageant. Et ne parlons pas de la prise en main !

Plus Le nombre d'actions possibles



Une prise en main fastidieuse Une difficulté décourageante ! Des briefings un peu cheap.



Mode zereżul"D

La realisation globale

Plus loin...

II y aura bel et bien un Commandos 3, mais cette fois-ci, Mr Gonzo Suarez n'est plus de la partie, an revanche, c'est toujours Pyro Studios parties de traisie. développement. Ce troisiè me opus sera évidemment distribué par Eidos. Affaire à suivre, donc



Là, l'artificier 🔫 vient de balancer une grenade à travers la fenêtre de la maison.

Une difficulté abusive et des commandes d'une incroyable lourdeur

Et sur Xbox ?



La encore, dansila casida (Sb. mandos) 2 La ertore, dans le caste sommandos e, pas de grosses differences à signaler entre les deux versions dencemant le ce-lisation technique les graphismes de la mouture Xoox béneficient simplement duns meilleuns definition (Las flagrant sur le zoom maximum). Lanimation est les temps de chargement sont vraimant plus rapides que sur PlayStation 2 : cette remarque vauspour (es rapidaes des au-vegandes mais egalement pour les anamgements d'angle de camers en exterieur Pour lemeste dest blanc bonner et don net blanc, si vous voyez ce que le veux dire. En clair, on s'arrache les cheveux par ouffes sur les deux machines

lorsque le soldat pénètre à l'intérieur d'un bâtiment ou en sort ; cette remarque vaut également pour la reprise des sauvegardes. De quoi démotiver les plus persévérants ! Comment Pyro Studios a-t-il pu à ce point négliger des détails aussi primordiaux ? Un vrai gâchis qui ne nous fait toutefois pas oublier la qualité incroyable des graphismes, l'intelligence artificielle exemplaire des Allemands, les nombreuses bonnes idées de gameplay, et surtout le level-desian véritablement impressionnant (les maps sont gigantesques). Malheureusement, ça ne suffit pas à faire un bon jeu. Incontestablement l'une des déceptions de la rentrée!

Willow



La douche écossaise

les cadavres, échanger des objets, planquer

les corps, balancer des paquets de clopes pour

faire diversion... il est même possible de sniper

un ennemi situé à l'intérieur d'un bâtiment en tirant.

d'une fenêtre! Comme le dit si bien Angel : c'est

Metal Gear puissance 10 000 ! C'est vrai qu'il est

espagnol ET super chauvin ! Et là, on met le doigt

sur l'un des gros défauts du jeu : en effet, il faut

rappeler qu'à l'origine, Commandos 2 a été concu-

pour le PC, donc pour un clavier et une souris. Ou

un rat. Si le senor Gonzo et son équipe sont par-

venus à faire tenir toutes les commandes sur le pad

de la PS2 en rusant comme des sioux, c'est au prix d'un certain confort de jeu : on ne se sent effecti-

vement jamais à l'aise avec l'interface. Vous aurez

beau yous acharner, rien n'est instinctif, on peine ;

ça devient véritablement une horreur quand votre

soldat doit exécuter une action dans l'urgence ou

lorsqu'on souhaite mettre au point une tactique coor-

donnée. Forcément, le plaisir de jeu en pâtit de

manière significative. Une telle richesse de com-

mandes n'est clairement pas compatible avec un

simple pad.

À cette prise en main fastidieuse s'ajoute une autre tare que nous avions d'ailleurs constatée sur la version PC : le niveau de difficulté est excessivement élevé ; même en mode Normal, c'est du grand n'importe quoi! La progression en devient beaucoup trop millimétrée, la marge d'erreur est si minime qu'il est extrêmement difficile d'improviser et de profiter pleinement de la richesse des commandes mises à notre disposition. Du coup, ce qui devait être le jeu d'action/tactique de l'année donne subitement l'impression de n'être finalement qu'une sorte de puzzle-game ultra-contraignant dans lequel on ne prend quasiment aucun plaisir à évoluer. Pour résumer la situation, tout se fait « à l'arrache ». Les missions, particulièrement longues (de nombreux objectifs secondaires viennent se greffer en cours d'action), prennent alors rapidement des allures de chemin de croix. À aucun moment je ne me suis réellement senti libre de faire ce que je voulais. Frustrant. Inutile de préciser que cette difficulté extrême est amplifiée par la lourdeur et la lenteur de l'interface. Comme si cela ne suffisait pas, d'autres petits défauts viennent vous pourrir l'existence. notamment la lenteur des changements d'angle en extérieur, les temps de chargement interminables

L'avis de VVillov

Des commandes trop complexes pour un jeu contain, une dimouse a l'arragne les cheveux, le tout saupoudré de petita défauts agaçants, et voiles comment un once d'œuvre en devenir peut repidement se métamorphe en en caracterophe (udieu Un jeu franchement pénible.

L'avis d'Angel

Oleu sait si, al adore la version PG de Commandos 2, mais quelle deception sur PS2 et Xbox. Les possibilités sont énormes, mais la maniabilité, pas du tout adaptée à la maniette, pourrit le jeu. Si l'on ajoute à cela le niveau de difficulté extrême, on obtient un titre quasiment impraticable. A réserver exclusivement aux dieux du paddie.



Conflict Desert Storm

Après avoir suivi la guerre du Golfe confortablement assis devant votre télé. les développeurs de Pivotal Games vous invitent à revivre ce triste évenement en incarnant un groupe de Forces Spéciales. Un sujet à controverse pour un titre efficace, novateur, mais pas exempt de tout reproche. Explications...

Hussein et ses troupes envahissaient le Koweit, accusant cet état richissime du Moyen-Orient de lui voler le pétrole des champs de Roumaïla. Cette incursion militaire est immédiatement condamnée par les États-Unis... pardon, l'ONU, puis par la Communauté Européenne. Le 6 août, les Nations Unies décréteront un boycott commercial, financier et militaire pour contraindre Saddam Hussein à quitter le Koweit. Rien n'y fait : Bagdad ne démord pas et décide de faire du Koweit une province irakienne après y avoir instauré un gouvernement provisoire ! Le 16 janvier 1991, une coalition de 26 pays sous commandement américain lance la très médiatisée opération Tempête du Désert. Le conflit prendra fin au printemps. Résultat : environ 200 000 morts du côté irakien, 192 chez les alliés, un embargo économique total qui fait plus souffrir la population que les dirigeants (plus d'1 million de victimes, d'après les organisations humanitaires)... Le père Saddam Hussein, quant à lui, se porte comme un charme et continue encore et toujours à défier

ouvenez-vous, c'était le 2 août 1990 : Saddam l'impérialisme américain ainsi que les Nations Unies! Monde de m...

Patriot game ?

C'est donc cette sale querre aux enjeux obscurs que nous propose de revivre Conflict Desert Storm. Nul doute que le choix d'un sujet aussi sensible en chaquera plus d'un et soulèvera certaines interrogations : quelle idéologie véhicule ce titre ? Peuton s'inspirer de faits aussi troubles pour distraire les joueurs ? Au risque de me répéter, la guerre du Golfe, ce n'est pas la même chose que la Seconde Guerre mondiale. Bah, après tout, peutêtre que je me prends le bulbe pour pas grandchose, mais bon, mine de rien, ça donne à réfléchir. Bref, laissons de côté toutes ces considérations intellectuelles pour nous attaquer au test. Très proche du cultissime Hidden & Dangerous (sur PC), ce jeu d'action tactique vous place donc à la tête d'un commando de quatre Forces Spéciales (des SAS ou des Delta Force) ayant chacune une spécialité. Tout le gameplay de CDS étant basé sur l'esprit d'équipe et donc la coopération. Votre team est composée de Bradley, un expert en armes automatiques, Foley, un sniper; Connors, lui, est un pro des armes lourdes (bazooka, missiles antiaériens...), et enfin Jones est le saboteur de service (il est équipé d'un silencieux et de C4). Vollà pour les présentations.







 Comme dans Tenchu, il est possible d'exécuter des « silent kill » intrinsèques

Sir, yes Sir !

Mais avant de vous lancer corps et âme dans une chasse sans pitié à l'Irakien, un petit passage par la case instruction s'impose. Là, un sergent vous queulera dessus pour vous apprendre à assimiler toutes les nombreuses commandes En effet, toutes les touches de la manette, y compris les « clics » des sticks analogiques (R3), sont mobilisées. Outre le fait qu'il est possible de switcher entre les membres de votre équipe, de ramper, de marcher accroupi, de se glisser sournoisement dans le dos de l'ennemi pour l'égorger (hum, hum), de passer en vue à la première personne pour mieux ajuster ses cibles, d'échanger des objets, de soigner ses blessés, Conflict Desert Storm se caractérise par la présence d'un système d'ordres en temps réel. Ce dernier est composé de plusieurs commandements : « rejoignez-moi », « gardez vos positions », « feu à volonté », « cessez le feu », « à terre », « relevez-vous » Ces ordres peuvent être donnés individuellement au bien à l'en-



Le snipe... un élément incontournable des simulations militaires.

fiche technique

Editeur Béveloppeur Pivotal Games Genre Action tactique 1 ou 2 Nore de joueurs Niveaux de difficulté Difficile Continues Sauvegardes (2 par mission) Rien



Un gameplay entièrement basé sur le travail de

Pas de vue « arme » à la première personne, juste un réticule de visée. . Dommage.

Lorsqu'un tank approche, les spécialistes en armes

Note

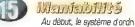
Une réalisation technique sobr mais efficace L'animation aurait toutefo

Des graphismes et des enviror nements réalistes mais peu d'esbrout visuelle Barne modélisation des soidats

gagné à être un peu plus fluidi



Ok j'me répète le nombr d'images/s est parfois un peu bas Mouvements des commandos assez naturels



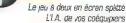
Au début, le système d'ordri n'est pas évident à assimilei Visée semi-assistée bien pratique



Musiques lourdingues, bruitage: tres réalistes ; les doublages sont plutôi réussis Excellente ambiance sonore

DULA BE GELLU Les 16 missions sont asse. difficiles. Le mode Deux, loueurs et

difficiles. Le mode Deux Joueurs er écran splitté est vraiment trippant



P145

Un gameplay assez ouvert

L'ordre « hold fire » merche mal. Difficile d'être furtif en groupe Les temps de chargement !



Plus Ioin...

Depuis quelque temps, les annonces de jeux mettant en scène des Forces Speciales ou des militaires se multiplient : Ghost Recon, Raven Shield, Swat 4. même une adaptation du fameux Operation Flashpoint est au programme. Mais c'est incontestablement. SOCOM Navy Seals (Sony) et son système d'ordre vocal que nous attendons le plus. Patience.



semble du groupe. Vous pourrez d'autre part envoyer vos bêtes de guerre via un réticule à un endroit précis et leur demander de surveiller n'importe quelle direction!

Subtil mais pas trop, hein!

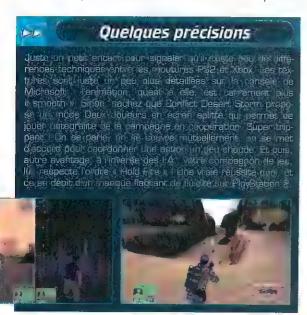
C'est bien joli tout ca, mais en pratique, qu'est-ce que ca donne ? Autant dire que bien maîtriser le système de commandement demande pas mal d'entraînement. Lors des toutes premières parties, on s'emmêle allégrement les pinceaux, et ce malgré une ergonomie intelligemment pensée [les combinaisons de touches ne sont pas trop acrobatiques] Du coup, les plus flemmards d'entre vous seront certainement tentés de choisir la solution de facilité qui consiste à faire avancer les soldats de facon groupée sans chercher à mettre au point une vraie stratégie d'approche. Mais si cette méthode fonctionne sur les premières missions, dans les niveaux plus avancés en revanche, c'est la mort assurée ! Non, c'est clairement en prenant le temps de déployer ses hommes qu'on apprécie le jeu, d'autant que le gameplay de CDS est relativement ouvert. Les objectifs des missions peuvent en effet être appréhendés avec une certaine liberté, ce qui reste plutôt appréciable. En gros, à yous de faire votre sauce pour que vos chiens de guerre progressent sans être trop exposés. Il est d'ailleurs vivement conseillé de sortir ses jumelles avant d'avancer, une mission pouvant



Escorte, sabotage, assaut, désignation de cible au laser, défense : les missions sont variées et pour la plupart bien conçues.

très vite dégénérer si on relâche son attention. Autre bonne surprise : les « I.A. » vous secondent de manière irréprochable. À ce titre, vos hommes, très réactifs, feront parfois le ménage avant même que vous ayez eu le temps de repérer l'ennemi. De même, ils se soignent quand ils sont grièvement blessés, changent d'arme quand ils se retrouvent face à un blindé, et leurs routines de pathfinding ne souffrent d'aucun bug. Malheureusement, comme c'est souvent le cas, la perfection n'est pas de ce monde : l'ordre « cessez le feu » marche vraiment bizarrement ; la plupart du temps, vos commandos ignoreront votre injonction et prendront l'initiative de faire feu dès qu'ils auront l'ennemi en visuel (et ils ont de bon yeux !), ce qui peut s'avérer gênant lorsqu'on souhaite déployer ses troupes de manière un peu discrète ou que l'on cherche à mettre au point une attaque coordonnée. Du coup, l'action a tendance à prendre le dessus sur l'aspect furtif ; c'est bien là le seul gros reproche que l'on puisse formuler à l'égard de CDS, car même si la réalisation technique ne confine pas au génie (cf. notes techniques, j'ai plus de place!], tout le reste tient la route : les ennemis réagissent de façon correcte, les missions proposent des objectifs suffisamment variés ; la maniabilité, quant à elle, n'attire aucune critique, grâce notamment à un système de visée semi-assistée en vue à la troisième personne. En définitive, un bon titre d'action tactique, à qui il ne manquait décidément pas grand-chose pour devenir un hit incontournable.

Willow



L'avis de Willow

L'avis de Kendy

Les jeux d'action tactique à la Conflict Désert Storm ne sont pas repandus su console. C'est le raison pour lequelle, malgré sa réalisation moyenne, on arrive à prendre béaucoup de plaisir à trucider du terroriste. Les missions sont variess et trippantes, et le système d'ordres fort sympathique. Forces Spéciales rulez !!





Prisoner of War

Codemasters nous rappelle au bon souvenir de Steve McQueen. Dans ces camps de prisonniers ou il fait mieux vivre qu'à Guantanamo, les tentatives d'évasion seront légion. Encercle de barbelés et de miradors, c'est parti pour la grande « défiltration ».

epuis la fin de la Seconde

Guerre mondiale, ce

conflit a inspiré bien des personnes : historiens, écrivains, cinéastes se sont attelés à faire le récit de cette sale guerre. Aujourd'hui, ce sont les développeurs qui se prennent de passion pour tenter de réécrire à leur façon cette page de l'Histoire. Après l'excellent Medal of Honor : En Première Ligne, Commandos 2 ou encore Hidden & Dangerous, c'est Codemasters qui nous fait le coup du jeu du chat et la souris à la sauce boche. Abattu par la DCA allemande puis capturé par les nazis. Lewis Stone, un officier de l'armée américaine, aura pour mission de se faire la belle de plusieurs camps de prisonniers. Dès les premiers dialogues, on se rend vite compte que les Allemands sont pris pour des c..., ce qui n'est pas sans rappeler la célèbre série télévisée Papa Schultz. Malgré quelques répliques humoristiques, le but du jeu est avant tout de réussir à se faire la belle après avoir rempli bon nombre d'obrectifs. Les amateurs de furtivité vont donc être servis avec d'innombrables phases à la MGS où il faudra se défiler au nez et à la barbe des gardes et officiers faisant leur ronde et des autres miradors équipés de projecteurs balayant le terrain. Prisoner of War est un titre ambitieux mais qui va en

décevoir plus d'un car il souffre de nom-

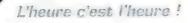
breuses imperfections.







Le réfectoire est le meilleur endroit pour contacter l'ensemble des prisonniers



Quel que soit le camp de prisonniers, les objectifs seront identiques, à savoir commencer par interroger les autres détenus, remplir les missions assignées par les officiers supérieurs, puis se faire la malle avant d'être repris vite fait par la patrouille. Le scénario se déroule sur plusieurs jours découpés en créneaux horaires (appel du matin, petitdéjeuner, exercices du matin, déjeuner, quartiers libres, dîner, appel du soir et extinction des feux). Chaque objectif devra être atteint avant les appels de la journée. Si Stone manque à l'appel, une fouille du camp sera alors déclenchée et son arrestation imminente. L'horloge activée en permanence donne le tempo et le temps nécessaire pour remplir les 4 objectifs de chaque camp. Les missions sont assez variées et se passent généralement aux 4 coins de la map. Vols de documents, prises de photos, récupérations d'objets en tout genre, diffusions de messages... bref, tout ce qu'un véritable espion prisonnier est à même d'exécuter sera demandé à Stone. Et ces tâches ne seront pas des plus aisées. Si, dans le premier camp, les gardes sont peu nombreux, les autres secteurs du jeu seront bien plus fournis en patrouilles, officiers et miradors. Pour que le jeu ne soit pas trop dirigiste, Lewis Stone pourra remplir les missions de différentes manières : soit il se la joue solitaire et ne demande d'aide à personne. soit il interroge les autres détenus qui lui fourniront quelques informations et astuces pour atteindre l'objectif. Mais comme toujours : « business is business ». Stone devra payer ces informateurs ou soudoyer les gardes pour obtenir des renseignements. Et l'argent, ce n'est pas ce qui manque, récupéré dans les guéntes de gardes, dans les différentes pièces et baraquements, ou en jouant aux petits jeux organisés par les prisonniers (dés, cartes, lancers) lors des quartiers libres.

Libre circulation

L'argent récolté servira également à négocier de l'équipement. En effet, en achetant différents objets (pinces, clès, cirage, grappin, mini-téléscope...), la tâche de Stone sera « facilitée ». Mais le plus dur reste évidemment les déplacements. La carte, pas toujours très lisible, obligera Stone à se « promener » dans le camp pour découvrir les différents lieux et surtout le point à attendre. Ces virées diurnes (déquisé en allemand) ou nocturnes (cirage sur la visage) se solderont par la découverte de trajets plus ou moins difficiles. Prisoner of War offre donc une certaine liberté de mouvements pour emprun-



fiche technique Editeur Codemasters Dévaloppeur Wide Games (G.-B.) Genre Action/Furtivité Nore de joueurs Hiveaux de difficulte Moyenne. Difficulte Continues Sauvegardes

Nore de chapitres Special Existe sur

Xbox



Le cuistot monte lui aussi la garde devant

ter le chemin de son choix, chemin plus ou moins

long et plus ou moins gardé Et des gardes, il y en

a à la pelle, prêts à vous repérer au moindre bruit

suspect ou au passage dans leur champ de vision indiqué par le radar. Malheureusement, l'intelligence artificielle fait défaut et enlève pas mal de crédi-

bilité au titre En effet, Stone a la possibilité de

grimper au grillage, d'escalader des murets à

quelques mètres d'un garde sans que ce dernier ne

remarque votre présence, même face à lui ! De plus,

lorsque l'on se fait repérer, il est toujours possible

de tenter de fuir pour trouver un endroit sûr (dessous d'un camion, sous un lit, recoin d'une pièce. stock de bois...) puis de réapparaître pour l'appel,

la fleur au fusil. Il est donc préférable d'attendre la fin des rondes de chaque garde pour éviter de finir

au trou, mais cette tactique « obligatoire » casse

constamment le rythme de ce jeu très répétitif. On

aurait donc espéré mieux en matière d'infiltration.

Une touche manque à l'appel

Clest devant cas prints true are que Stone pourra se grimer avec du cirage ou s'accoutrer en Bodae grace a set uniforme alle mand Mais ce costume n'est pasisur a 100 %. Er effet, si les gardes peuvent voes containde avec an venitable nazi los uti ciers vous repeneront as pre mier coup douit Ainsi pour se pas se faire remarquer il faut



pas de loughe na été aresue pour la militaire, de qui obline à evancer a pas de loughdevant des mêmes Allemands . Vraimant réaliste III.





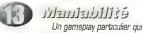
eແບໂຕແ່ວຣຽ Problèmes de camera, aliasing et clipping Bref très moyen

នីទន់វាទំនិញវាទ

Un univers assez detaille mais es textures manquent cruellement de coureon

נוט לצובות לובל

De nombreux personnages (un peu revoes) à l'écran mais ca saccade



pourra en « venère » plus d'un l

SULUE

Des dialogues en anglais soustitres en français. Une ambiance

eiv eb eesuu Arrête à de nombreuses

reprises, la durée de vie n'en est. que plus rallongée.



L'originalité l a durée de vie



Le côté répétitif Lintelligence artificielle



BELULI ¿éréžní'h

Plus Ioin...

Les développeum Games preparent depuis plu-sieurs mois un Midnight Club-like intitulé Rush Club-Prevu sur PC, PlayStation 2, Xbox at GameCube, ce ieu mettra en soure des vehicules dans des runs à travers les rues et les canaux de grandes métro poles. Au volant de camions, voitures, bateaux, vélos... une centaine de courses entre bandes rivales de la mafia auront lieu. Évidemment, la police sera de la partie mais l'originalité ne devrait pas etre au rendez-vous.







La nuit. projecteurs et lampes torches sont vas pires ennemis.









- Les

des gardes recèlent.

guérites

souvent auelaues

menues monneies

> armoires sont autant de cachettes que l'on peut utiliser.

Versions comparables

Techniquement ce n'est pas la joie, aussi bien sur PS2 que sur Xbox. Dans ces versions développées à 95 % (1), même si l'on nous promet des améliorations pour la version définitive, le clipping et l'aliasing sont de la partie. Les graphismes, quant à eux, sont ternes (plus agréables sur Xbox) mais retranscrivent assez bien ces camps de prisonniers. Les animations des personnages s'avèrent un peu trop raides et les ralentissements ne sont pas rares. On n'omettra pas d'évoquer également les problèmes de caméra à plusieurs reprises. Bref, Prisoner of War est un jeu original mais diminué techniquement et doté d'un gameplay énervant. On ne peut donc pas dire qu'il rate complètement sa cible mais seuls les joueurs les moins exigeants seront à même d'apprécier ce titre qui méritait quelques mois de travail supplémentaires.

Mister Brown

vis de Mister Brown

eutif varie lassen, et manque de ryonne qui partes pourtaint sur de connes bases is les cans pourront tout de même:

L'avis de Gollum

Avec ses clins d'œil assumes à La Grande Evasion et son penchant furtivice pien affirme, Prisoner of War disposa d'une ambiance et d'un gameplay accrocheurs. Du mais voilé, une certaine répétition dans les actions et une réalisation plutôt terne entachent le plaisir de jeu. Sans parler de l'I.A. loin d'être irréprochable. Dommage

Toutes les sorties européennes

Et voilà, c'est le retour aux affaires, aux babouleries en tout genre, aux ieux vidéo, aux notes JUSTES (n'en déplaise aux frustrés des 95% minimum), mais aussi aux déceptions et/ou aux confirmations. Bref, finies les vacances, Joypad est dans la place et il ne plaisante pas ! Marre des jeux moyens voire pourris, marre de se faire gruger par des licences aguichantes, la trêve est finie messieurs les éditeurs l

Aggressive

Aggressive Inline est au roller en ligne ce que Tony Hawk's Pro Skateboarding est à la planche à roulettes, c'est-à-dire un soft en béton pour tous les amoureux de la glisse. Premier point commun : les 2 titres utilisent des riders en véritable 3D, avec des animations vraiment détaillées et fluides. Comme dans le jeu d'Activision, Aggressive Inline use également d'un système qui permet de basculer les éléments au premier plan en transparence, histoire de profiter d'un bon gameplay. Les tricks sont plutôt nombreux et la prise en main très instinctive. Bref, Al demeure une sacrée surprise qu'il fera bon accueillir au sein de sa ludo-



Éditeur : Acclaim Game Boy Advance

Bruce Lee

Une femme ninja dotée d'un décolleté pigeonnant vient troubler la tranquillité d'un temple Shaolin Armé de ses fists ravageurs et de ses kicks fouettants, Bruce Lee va commencer un long voyage initiatique jalonné de crapules et de décors exotiques. Le jeu



se déroule à la manière de The Bouncer et vous fait affronter à la chaîne des gros bras. Lorsque vous battez un adversaire, vous gagnez des pièces qui vous servent à acheter des attaques supplémentaires. Il faut avouer que la réalisation n'a rien de sensationnel et que le concept s'avère ultra-répétitif. De plus, il n'est pas possible de se balader librement dans les décors, du fait de la présence de barnères invisibles, et les bruitages sont vite gavants. Un vrai navet!



Cortex et

Voilà un petit jeu de plate-forme agréable qui ne prend pas la tête ! Inspiré d'un dessin animé qui sévit sur les chaînes câblées et qui met en scène des souris voulant devenir « Maîtres du monde », Cortex et Minus est un soft au concept fort simple basé sur des challenges de progression. Il est possible de switcher à tout moment entre les 2 souns pour bénéficier de capacités spécifiques (double-sauts, puissance...). Très joli esthétiquement et agréable de prise en main,



il s'adresse en priorité aux plus jeunes. Quoi qu'il en soit, les kids retrouveront l'ambiance de la série et un niveau de difficulté aisé adapté à leur condition de joueurs inexpérimentés.



CT Special Forces

CT Special Forces est un soft de tir qui vous met dans la peau de 2 membres des commandos

d'élite. Dès les premiers instants, on sent que l'inspiration des programmeurs de LSP vient en partie du côté de jeux d'action comme Metal Slug. Cela dit, le soft se démarque de son homologue grâce à un gameplay moins bourrin, qui intègre en sus des phases de tir en hélicoptère dignes des shoot-them-up à l'ancienne.











Doté d'une production soignée et de bruitages de mitraillettes et d'explosions fort convaincants, CTSF constitue un bon titre pour qui recherche un plaisir immédiat. De plus, le mode Deux Joueurs via le câble Link est un véritable régal.

Kendy



Delta Force Urban Warfare



Ça fart un bail que je n'avais pas testé un jeu PSone. Faut dire que les nouveautés intéressantes sont rares. On se dit qu'il n'y a plus que des daubes vaquement commerciales, et pourtant, ce p'tit FPS est assez surprenant. Dans le trip SWAT, vous incarnez un agent qui devra squatter chez les terroristes pour foutre la zone. Le gameplay a pas mal de plaisir furtif à offrir, avec des scènes d'infiltration en douce, du snipe, des morts silencieuses au couteau et toute une tripotée de gadgets sympas (vision nocturne et thermique, jumelles...). On peut même transporter et planquer les cadavres ennemis. En plus, c'est plutôt joli, maniable et soigneusement mis en scène (cut-scenes, briefing, etc.). Un bon plan pour ceux qui ne seraient pas encore passé à la génération 128 bits.



Dino Stalker

Sans le GunCon 2, ce shooting game fait partie des titres les plus injouables de l'univers. Avec, il devient tout de suite bien plus accrocheur. Évidemment, ca reste un jeu de shoot pas très fin (l'histoire n'en est que meilleure



lorsqu'on n'y prête pas attention) et cher (le GunCon 2 est indispensable), mais les fans apprécieront le mix du genre avec celui des FPS. On se déplace en effet dans l'univers de jeu avec la croix de direction de l'arme, plutôt que de suivre un chemin pré-calculé comme dans un Time Crisis. Capcom a soigné un tant soit peu le graphisme, et on a même droit au snipe. Un titre ultra-basique qui donnera à manger à votre gun si vous le possédez déjà, et qui, dans le cas contraire, ne vous passionnera pas des masses.



Tennis Open

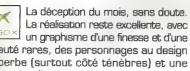


Notre taciturne Droopy se met au tennis! L'usage de la licence et le côté « jeu pour p'tits n'en-

fants » ne cachent pas une qualité médiocre. bien au contraire... Ainsi, les graphismes sont magnifiques, tant par leur finesse que par leurs couleurs chatoyantes ; idem pour l'animation à la fois fluide et détaillée. En outre, l'environnement sonore agréable contribue à recréer l'ambiance cartoonesque de Droopy. Ce dernier dirait : « You know what ? I am happy », et je partage ce sentiment au regard de l'excellence de la jouabilité, même si on note un léger manque de spontanéité (dû à l'inspiration directe de Virtua Tennis 2). Enfin, la durée de vie est exemplaire grâce à une difficulté réellement progressive et à des modes de jeu originaux et amusants.



Enclave



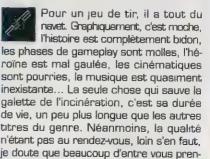
beauté rares, des personnages au design superbe (surtout côté ténèbres) et une animation fluide et pêchue, mais on sent décidément trop qu'Enclave et son système de combat étaient prévus pour se jouer en réseau, en ligne, et à plusieurs. À l'arrivée, il ne lui reste que deux campagnes



solo [lumière et ténèbres]. On les traverse toutes deux sans trop de conviction, en admirant les décors, certes, mais sans ressentir la fureur de l'action pourtant omniprésente. Répétitif, sans surprise. sans audace... Et malgré le petit système pour améliorer l'équipement, et les classes de persos, on s'ennuie ferme. Alors qu'il eut été tellement agréable d'y jouer en multi... même pas de mode écran splitté.

Buing ! Entertainment

Endgame





nent vraiment plaisir à y jouer. Même le deuxième mode de jeu, censé être loufoque, nous plonge dans un état neurasthénique en moins de deux. À éviter, sauf pour amortir son GunCon...

Empire Interactive Machine : PlayStation 2

Formula One Arcode



Ce nouveau Formula One est un épisode complètement à part dans la saga. Comme son titre l'indique, le gameplay ne donne plus du tout dans la simu. Ici, on va à

fond la caisse, sans se soucier des





freinages et autres trajectoires, tout en ramassant des items bonus sur la piste! C'est pas encore du Mario Kart mais presque. On peut par exemple obtenir des roues énormes pour améliorer l'adhérence, enclencher des turbos, passer en pilotage automatique, ramasser une clé à molette pour réparer la bagnole... Bref, du grand n'importe quoi! Bénéficiant d'une réalisation super moyenne, même pour de la PSone, le jeu est certes rapide mais trop saccadé. Certains s'amuseront peut-être, mais on trouve encore beaucoup plus fun ou plus intéressant sur la petite 32 bits.

Julo

fallows : Sony G.E.E. Machine : PSons

Fire Blade



ressants. Graphiquement très en deçà



des capacités de la PS2, Fire Blade reste cependant un titre convenable, dans lequel il vaut mieux être le pilote que la cible, mais réservé uniquement aux fans du genre.

ST Advance 2

Mister Brown

futeur : Midway

FlayStation 2

Freekstyle

Cousin germain de SSX et de Sled Storm - et pour cause, il utilise le même moteur - Freekstyle met les bécanes de cross à l'honneur. C'est au guidon de ces 2 roues customisables qu'une centaine de teurs pour ront être

au guidon de ces 2 roues customisables qu'une centaine de tricks pourront être déclenchés via les touches du pad pour remporter les différentes courses de la plus belle manière. Malgré une bonne distance d'affichage et de bonnes animations, Freekstyle ne parvient pas à convaincre et devient vitre ennuyeux. Bien que la diver-



sité des modes de jeu relève quelque peu le niveau, ce titre a de grands airs de déjà vu. Bref, c'est du SSX sur 2 roues, rien de plus, voire plutôt moins.

Mister Brown

fatteur Electronic Arts

-Gauntlet the Dark Legacy



Ce qui met le plus souvent les consoles à égalité, ce sont les bouses. Gauntlet

Dark Legacy en est le parfait exemple : il est aussi mauvais sur Xbox que sur Game-Cube, et ce tant au niveau réalisation qu'intérêt ludique. Quand on a en plus le culot d'écrire au dos de la boîte « le meilleur des jeux à 4 personnes »... Nous avions déjà testé ce titre en import (Joypad n°120) sur GameCube, et il n'a bien entendu pas évolué depuis. L'I.A. est toujours inexistante (avec des ennemis ne contournant même pas les décors, préférant rester bloqués pendant qu'on les shoote), un graphisme dont ne voudrait pas une N64, et un challenge aussi répétitif qu'inintéressant. Allez, au revoir

RaHaN



Machines GameGube, Kbox

—GT Advance 2

GT Advance 2 aurait pu être un excellent jeu de bagnoles si V-Rally 3 n'avait pas pointé le bout de son nez avec son innovation technologique 3D. Car après avoir passé de nombreuses heures sur le titre d'Infogrames, on ne peut que trouver les graphismes de GT A2 laids et atrocement pixellisés. Pour-



tant, les sensations de conduite sont sympas, malgré le fait que les voitures donnent l'impression de glisser sur le sol (vive le Mode 7!). L'idée des permis à gagner, à la Gran Turismo, est aussi intéressante, les 42 circuits alléchants, mais hélas la mayonnaise ne prend pas. En d'autres termes, il est difficile de rester au tarama une fois qu'on a connu le caviar.

Kendy

felleur.: THO

—**Gran** Turismo Concept **2002 Tokyo-**Geneva

Attention, ce Gran Turismo n'en est pas vraiment un! Dans la forme, c'est toujours aussi beau, mais dans le fond, c'est limite du foutage de gueule! Ce qui devait être originellement un add-on représente finalement un jeu complet qui ne nécessite pas GT3



pour tourner. En gros, il s'agit d'une version light de GT3, avec seulement 5 circuits, une centaine de caisses et... pas de mode Gran Turismo! Le joueur ne peut qu'enchaîner les courses sans autre forme de challenge. La difficulté ayant été clairement revue à la baisse, la durée de vie en devient juste rachitique. Certes, il est proposé à un petit prix (39,99 €), mais quel intérêt pour ceux qui ont déjà GT3, et encore pire, pour ceux qui ne l'ont pas et peuvent se l'offrir en Platinum

? Aucun, si ce n'est satisfaire les irréductibles collectionneurs de caisses virtuelles... impossibles à transférer dans GT3! Sauvé par son prix, GT Concept reste strictement réservé aux fous de la série.

Juli



Mat Hoffman's Pro BMX 2



Mat Hoffman effectue son passage de la PSone à la PS2. Les 8 niveaux qu'il contient sont assez

grands et graphiquement, ca s'annonce pas mal, mais on commence vraiment à en avoir assez de cette jouabilité pompée sur Tony Hawk qui n'a pas changé depuis des lustres. En revanche, on peut incarner tout le gotha de la discipline améri-



caine, avec une bande sonore qui déménage. En extra, on a droit à des vidéos où l'on peut admirer les BMXeurs en train de pratiquer leur art et discuter entre eux (assez hilarant d'ailleurs). Bien que l'on commence franchement à être lassé, il s'agit d'un bon petit jeu qui peut faire passer de bons moments, pour peu que l'on aime cette discipline.

Ange



Men in Black II





MIB II est un produit marketing correct qui remplit bien son office. On y trouve

la bande-annonce du film, les agents J et K ont une bonne tête et les doublages français sont de qualité correcte. Main-



tenant, question intérêt, ce jeu fait dans le minimalisme total. Le scénario ne sert en fait qu'à vous faire passer d'un niveau à un autre, alors que vous flinguez perpétuellement des extraterrestres qui apparaissent comme par enchantement. MIB Il n'est qu'un jeu de tir basique dans lequel vous récoltez régulièrement de nouvelles armes. Point. Évidemment, vous passerez votre temps à tourner autour de vos adversaires pour éviter leurs milliards de tirs. Au final, on a un jeu simpliste servi par une réalisation moyenne et dont l'action, répétitive à souhait, amusera difficilement les plus de douze ans.

Chris



- Peter Pan, La Légende du Pays Imaginaire



Dans la série Disney recycle ses

classiques, applaudissons (ou pas) le retour du meilleur ami de Michael Jackson, le très suranné Peter Pan. Les plus jeunes joueurs n'en viendront pas à maudire ce jeu car leur âme est encore pure, mais les vieux briscards que nous sommes n'utiliseraient même pas le CD pour caler leur table de chevet. La réalisation est catastrophique et il faut vraiment être payé pour endurer plus de 3 niveaux. Sauts approximatifs, caméras aléatoires, ralentissements intempestifs, obstacles qui surviennent de manière confuse créent une jouabilité rédhibitoire. L'empreinte Disney ne se reconnaît qu'au niveau des graphismes.

Karine



Aiteur : Olsney Interactive Machine : PlayStation 2

Pro Tennis WTA Tour



Attention, grand titre! Dans ce jeu de « tennis », quel que soit le bouton sur lequel vous appuvez en cours de match, vous effectuez 8 fois sur 10 des lobs (ou en tout cas des balles très hautes). Craignant d'être tout à coup devenu nul, j'ai laissé le paddle à Angel un moment, mais il n'a pas fait mieux. ldem pour Julo et Trazom. En dernier recours, j'ai appelé Konami pour être certain d'avoir la bonne version du jeu, ce qui fut confirmé après vérification. En fait. tout semble lié au placement, et au moment précis où on frappe la balle, mais c'est tout de même très, mais alors très aléatorre. De plus, l'ordinateur joue lui aussi de façon totalement décousue (ca rassure) et les échanges sont ridicules. Un titre au gameplay hallucinant - et apparemment inaccessible - signé Konami Osaka...

Chris

felleur : Konami Machine : Kbox

-Slam Tennis



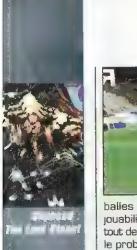


Possédant les mêmes qualités et défauts sur PS2 et Xbox, Slam Tennis est

un titre qui paraît tout d'abord détenir pas mal d'atouts. Les graphismes sont clairs, précis, et l'aliasing est inexistant sur PS2. Du côté des joueurs disponibles, on aura au départ Juan-Carlos Ferrero, puis Moya, Henman, Clément, Kafelnikov, ou encore Norman. Chez les femmes en revanche, les joueuses sont toutes imaginaires. Dans la section « épreuves », vous devrez faire s'écrouler des colonnes constituées de blocs, faire passer des









balles au travers de cerceaux, etc. La jouabilité suit à peu près mais se révèle tout de même un peu molle. C'est d'ailleurs le problème principal du jeu, qui manque singulièrement de pep (ambiance sonore très pauvre). De plus, il est difficile de mettre en place des schémas tactiques puisque croiser la balle relève ici de l'exploit. Dommage.

Chris



actuellement la FIFA. Avec ce vieux briscard de Daniel Bravo aux commentaires, toutes ces rencontres, dont le résultat importe peu, vont se dérouler dans la violence. Malgré un système de jeu rapide à maîtriser, les graphismes et l'I.A. sont bien loin des autres titres du marché. Carton rouge pour Red Card!

Mister Brown

Éditem : Midway Machine : Klox

Silpheed: The Lost Planet

Initialement développé sur Mega CD, Silpheed est un titre old-school remis au goût du jour. Doté d'une assez bonne réalisation et d'effets pyrotechniques pour le moins explosifs, ce mélange des genres à la sauce Galaga et 1942 ne parviendra cependant pas à séduire les fans nostalgiques. Les huit niveaux du jeu s'enchaînent à vitesse grand V, les combats intersidéraux en 2D ne sont guère passionnants et les ralentissements pas rares. Au final, même avec un petit prix [19,90 €], ca fait cher la demi-journée. Si j'ai un conseil à vous donner, mieux vaut choper la ROM de Galaga, c'est autrement plus fun et personne ne pourra y rester insensible, même de nos jours.

Mister Brown



fditeur ; Swing ! Entertainment Mactime : PlayStation 2

Red Card

Identique à la version PS2, Red Card débarque sur Xbox avec son lot de gestes antisportifs. Coups de poing, balayages, crampons à hauteur du thorax ou de la gorge... tout est fait pour que l'esprit du foot et du fair-play soit à 100 lieues de ce que préconise

Taz Wanted

Speedball 2



Speedball 2, un de mes jeux-cultes. J'ai pris beaucoup de plaisir à y rejouer sur ma GBA... mais il faut bien avouer que les développeurs ne se sont pas foulés À part la présence d'un mode Multijoueur, rien n'a véritablement évolué. Rajouter des flèches indiquant les possibilités de passe, ou retoucher les graphismes un tant soit peu pour que le terrain soit moins monochrome eut été un minimum. Le titre reste un bon ieu de sport futuriste violent, mais très difficile, au gameplay brut de l'époque. Seuls les acharnés ne pèteront pas les plombs devant l'injustice de certaines actions, déclenchées par l'absence de visibilité ou le choix discutable par la console du personnage contrôlé à l'écran... En tout cas, en la matière, on n'a toujours pas vraiment vu mieux.

RaHaN



6 Machine Game Boy Advance

Taz Wanted







Et un p'tit jeu de plate-forme en cel shading, un!

Taz s'est encore laissé embarquer dans un jeu qui met en exergue son caractère de cochon dans des environnements hauts en couleur. On pense aller de surprise en surprise dans cette aventure, mais les quelques distractions qui jonchent la progression ne font pas oublier son manque d'intérêt. Les défis à relever peuvent sembler ardus pour les plus jeunes joueurs, avec des énigmes pas toujours évidentes à résoudre. Les fans de l'univers Warner ne seront pas déçus par l'aventure, alors que les amateurs de plate-forme resteront sur leur faim. Un titre pas vraiment baboulifiant.

Karine





fditour : Inlogrames
machines : Xbox, PS2 et GC

Tiny Toons Adventures: Buster Bad Dream



PRISONER OF WAR
LES ROYAUMES PERDUS
MEN IN BLACK 2
DEUS EX
PIKMIN
SOLDIER OF FORTUNE
DRAKAN
GT CONCEPT...

... HES CENTAINES D'AUTRES TITRES

Toutes les soluces complètes, tous les codes





Que faire de neuf, question gameplay, avec les Toons ? Et pourquoi pas un bon vieux beat'em up des

familles? C'est chose faite avec ce titre qui met en scène les célèbres personages de la Warner dans une aventure tordue dont ils ont le secret. On traverse 4 mondes et on met au point des combos basiques pour se défaire de ses ennemis à travers la Forêt ACME, la Maison Hantée, la Station Spatiale et un monde caché. Les attaques s'opèrent à deux; on choisit son partenaire parmi les Toons et leurs attaques spécifiques. Les graphismes sont colorés et l'animation des personages honnête, sans plus. Les affrontements s'annoncent répétitifs et on se lasse vite de la performance.

Karine





faitaur : Swing ! Entertainment Machine : Game Buy Arivanno



frustrer ceux qui ont la PS2. Mais quelle connerie! Si encore il n'y avait que l'aspect technique... Les armes sont globalement décevantes, l'architecture des niveaux fait pitié, et le souci du détail était plus présent dans le cultissime Turok 1 sur N64; au moins, quand on montait sur une échelle, la caméra se balançait pour refléter l'effort. Sur cette version, même pas. En cherchant, on pourrait certes lui trouver des qualités, mais non, je n'en vois pas. Virez donc cet abruti de bourrin texan et faites faire le prochain par un vrai chef de projet avec du talent.

faileur - Acclaim Machine - Khox



RnMaN

À l'instar de CT Special Forces testé également ce mois-ci, Turok Evolution est un soft de tir à la Metal Slug sur Neo Geo. Il est possible de choisir entre 2 persos et de blaster dans toutes les directions. Très pêchu, le soft alterne 2 phases de jeu : l'une se déroule de façon classique en scrolling horizontal, tandis que la seconde vous permet de viser tous les ennemis venant du fond de l'écran comme dans l'excellent Nam75 de la Neo Geo. Graphiquement très beau et doté d'animations très fluides. Turok Evolution est un bon défou-





loir « Old School » qui rappelle fortement les jeux d'arcade du début des années 90. Autant vous dire qu'on en redemende !!! Kendy

fditeur Acclaim macrine : Game Boy Advance

Zoo Cube





vont pouvoir trouver ici matière à cogiter dans la bonne humeur. Il est encore question d'empiler des pièces de couleur qui déboulent de tous les côtés de l'écran, mais ici toute la représentation est en 3D !!! La difficulté majeure que pose Zoo Cube réside dans une maîtrise parfaite de l'espace. En effet, vous devez faire pivoter un cube à 6 facettes et y encastrer des pièces de même catégorie pour les annuler et gagner des

Les amateurs de jeux de réflexion

et y encastrer des pièces de même catégorie pour les annuler et gagner des points. Au bout de 5 mauvaises connections, la partie est perdue. Un titre fort original et passionnant qui a le mérite d'utiliser intelligemment de la vraie 3D sur notre ch'tite GBA!

Kendy



Editeur : Acciaim





Guelle ironie! Il s'appelle Evolution, alors que, justement, c'est son plus gros défaut : il n'a pas su évoluer. Comment peut-on proposer une maniabilité et un gameplay si primitrés après Halo sur Xbox? Alternant niveaux FPS et à dos de ptérodactyle lance-missiles (!), ce nouveau Turok souffre de la volonté d'offrir une version identique sur les 3 supports. Soi-disant pour ne pas







OFF CENTRE - APPARTEMENT 6D

Du lundi au vendredi à 18h45 (à partir du 2 septembre)

Plus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM* ou 08 92 68 22 66*



active

Les Cpar Kendy AUGUS TOTAL STATE OF THE PROPERTY OF THE PROP

Les « winners » du mais sont Michael Flaquet de Saint-Symphorien-sur-Coise, Mathieu Samsna de Paris, Romain Le Dantec de Senlis, Christophe Griffun de Voujeaucourt et Patrick Renard de La Motte-Servolex !!! Bravo les gars, avec la chance que vous avez, vous devriez plutôt jouer au Loto!

La blague pourrie du mois : Ce sont deux vaches qui se font tirer le portrait chez le pholographe.

- Attention mesdames : ne « bausons » plus !

PETER PAN



Machine : Game Boy Advance Version : Européenne

CODES DES NIVEAUX

La jungle : RGCKYD La forêt : CNCGKG La plage : PGCMMD Le navire : ZGWYCR

ENTER PASSWORD





RAYMAN ADVANCE



Machine : Version :

INVINCIBILITI

Pendant le jeu, faites Pause, puis faites



Effectuez la Pause puis les manipulations.

99 VIES

Pendont le jeu, faites Pause, puis faites



SELECTION DES NIVEAUX

Pendant le jeu, faites Pause, puis faites



MEDAL OF HONOR FRONTLINE



Machine : PlayStation 2 Version : Européenne

INVINCIBILITE





MODE GILET PARE-BALLES

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante. Cette astuce annule les dommages des balles ennemies!

THER AVEC UNE SELLE BALLE

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez VHANCUESI. Une lumière verte vous indiquera que l'astuce est activée. Allez dans le menu des Bonus pour activer l'indication « Silver Bullet ».

Gagnez des Action Replay PlayStation 2!

Oui, vous ovez bien lu. Joypad vous ottre la possibilité de gagner des Action Replay sur PS2, en jouant ou grand jeu des astuces ! Pour participer, rien de plus simple : il vous suffit d'envoyer à Kendy, sur papier libre, vos meilleures astuces, cheat codes et autres codes secrets, et ce pour n'importe quelle console. Grand cheater devant l'éterne! Demi-Lune récompensera les 5 meilleurs d'entre vous en leur envoyant personnellement un Action Replay PloyStation 2. N'aubliez pas d'indiquer vos coordonnées sur votre courrier. Bonne chance

Envoyer votre Courter

Kendy — Jau des Astuces / Jevuad

124 rue banton — ISA 51004

92538 Levalleis-Perret Cedex



SECTION STATES Découpez et collectionnez précieusement les bons **SCOREBANK** et rendez-vous dans les magasins son où vous pourrez gagner we seement : bons - 5% sur les jeux neufs. bons = 10% sur les jeux d'occasion. bons = 15% sur les accessoires

Par Kendy AUGS

MUNITIONS INFINIES

MODE GRENADES REBONDISSANTES

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez BOING. Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante.

MODE SNIPE

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez LONGSHOT. Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante. Cette astuce permet de zoomer en vue de snipe avec n'importe quelle arme.

MISSION 2

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez Commencez une nouvelle partie puis choisissez votre stage sur l'écran de briefing.

MISSION 3

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez/BABOON.



MISSION 4

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez

MISSION 5

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez

MISSION 6

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez GORILLA.

TERMINER LA MISSION EN COURS AVEC L'ÉTOILE D'OR

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez MONKEY.

TERMINER LA MISSION PRÉCEDENTE AVEC L'ÉTOILE D'OR

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez IIMEWARF.

LES NAZIS VOUS TUENT AVEC UNE UNIQUE BALLE

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez URTHEMAN. Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante.

BALLES EN PHOTON

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez IPDOMOHION. Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante.

MODE HEADSHOT

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez GLASSIAVI. Pour abattre l'ennemi, il faudra dorénavant viser sa tête.

Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante.

ENNEMIS INVISIBLES

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez WHERRU. Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante.



On ne pourra voir que les casques et les armes !

LES NAZIS PORTENT DES CHAPEAUX DEBILES

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez l'ABRDASHR. Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante.

SEQUENCE VIDEO 1

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez (ACISTAGE).

SEQUENCE VIDEO 3

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez BACKSTAGER.

SEQUENCE VIDEO 4

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez BACKSTAGET.

SECULNCE VIDEO 5

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez BACKSTAGES



AGGRESSIVE INLINE



Machine : Version :

SELECTION DES NIVEAUX, L'INTÉGRALITÉ DE L'OPTION EDITION, TOUTES LES STATISTIQUES

Dans le menu Cheat, faites

TOUS LES PERSONNAGES BONUS

Dans le menu Cheat, faites

TOUTES LES CLÉS

Dans le menu Cheat, faites

INVINCIBILITE

Dans le menu Cheat, faites

GRAVITÉ FAIBLE

Dans le menu Cheat, faites

SUPER ROTATION

Dans le menu Cheat, faites

GESTES MANUELS PARFAITS

Dans le menu Cheat, faites

GRINDS PARFAITS

Dans le menu Cheat, faites

HANDPLANTS PARFAITS

Dans le menu Cheat, faites

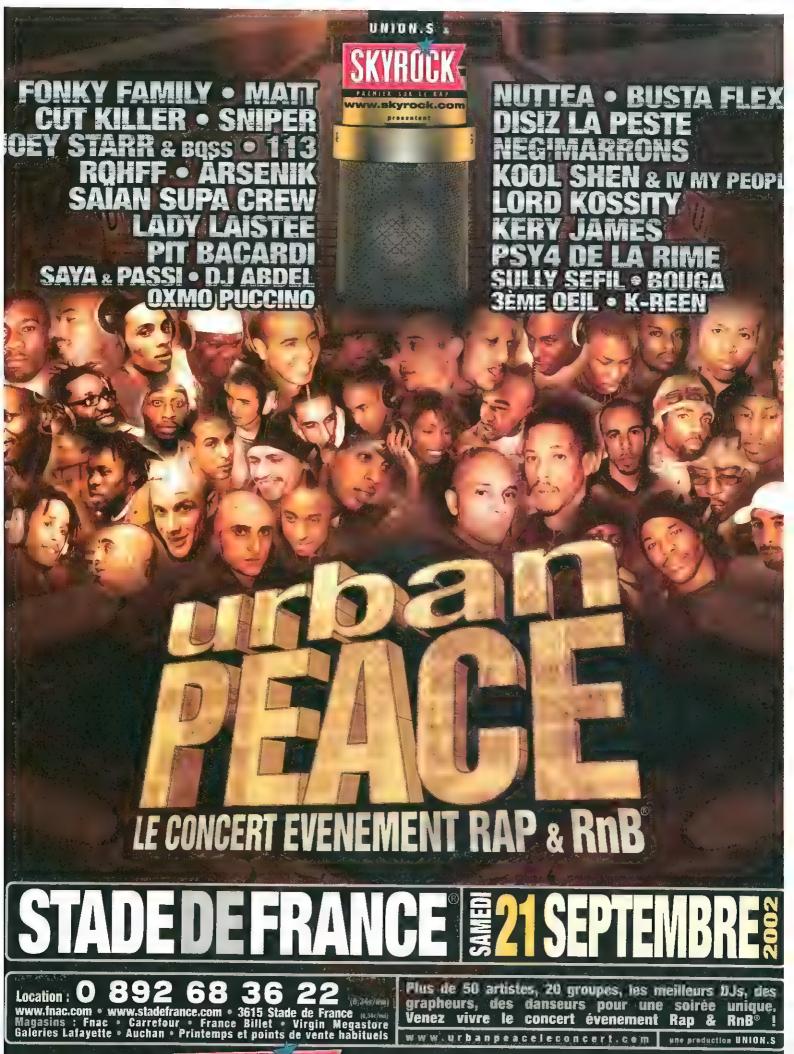
REGENERATION DE LA BARRE D'AGRESSIVITE

Entrez

BARRE D'AGRESSIVITÉ TOUJOURS PLEINE

Dans le menu Cheat, faites





ECOUTE SKYRUCK ET GAGNE TES PLACES

COURTER BES LECTEURS



De plus en plus fort! Il paraît qu'on casse la Xbox maintenant. Le mois dernier, c'était le GameCube, et le mois d'avant la PS2 (ou l'inverse).

Sachez que ce n'est plus la peine de prendre votre plume pour nous accuser ainsi, surtout si c'est pour le faire sans argumentation aucune comme c'est le cas à 90 %. Et voilà. Bon, si on mangeait?

LOGIQUE ÉCONOMIQUE VS LE MONDE

Cher Joypad, je viens de lire votre dossier E3 et je tenais à vous faire part de mes impressions. Tout d'abord, la partie « attente » présente sur chaque jeu du dossier E3 est une bonne idée et permet de savoir sı le jeu présenté est un futur hit, un jeu moyen ou une daube.

À vrai dire, pas exactement. « L'Attente » permet juste d'exprimer notre hâte à mettre la main dessus, pas s'il sera réussi ou non... la nuance est primordiale.

Je regrette en revanche la disparition des E3 Awards.

L'éternel manque de place nous a conduits à sacrifier cette section...

Sinon, je trouve la présentation du dossier moins claire que l'année précédente (différents supports moins distincts).

J'espère que tu es le seul ! Cela dit, c'est vrai que le fouillis des versions multi-plates-formes nous a compliqué la tâche par souci d'exhaustivité! Pour le reste, on a repris la même présentation, en gros!

Côté jeux, cet E3 2002 est pour moi un moins bon cru que l'édition 2001. J'ai été déçu du faible nombre de bons jeux sur PS2 et je constate que c'est la Xbox qui présente les projets les plus ambitieux. Cela m'amène à me poser des questions. Si les développeurs courraient vraiment tous après l'argent, pourquoi développeralent-ils sur une console vendue à 3 millions d'exemplaires (la Xbox), au lieu de développer sur une console vendue à 30 millions d'exemplaires (la PS2) qui logiquement leur rapporteratt plus (car plus d'acheteurs potentiels donc plus de ventes)?

Économiquement, la PS2 reste le choix numéro 1 des éditeurs. Les développeurs, eux, ont tendance à effectuer leurs choix suivant d'autres critères, plus technologiques en général, mais ce sont les éditeurs qui font loi. Les projets dont lu parles · les ambitleux · sont en tout cas soit des exclusivités Xbox, c'est-à-dire développés en First Party (Project Ego, B.C.), soit des titres prévus sur d'autres machines, à plus longue échéance, et qui par conséquent visent les possesseurs de Xbox comme ceux de P\$2 (Deus Ex 2).

Cet engouement pour la Xbox ne signifieralt-li pas que c'est tout simplement la meilleure machine ?

On ne peut pas vraiment parler d'engouement, en fait, lorsqu'on tient compte des deux points cités ci-dessus.

(...) Toujours dans l'E3, MGS2 Substance contiendra Hi le MGS2 original plus des bonus ou simplement des missions VR et des bonus (sans MGS2) comme le MGS Missions Spéciales de la PSone?

Je te renvole à l'article de ce mois-ci. C'est un peu particulier, mais tu ne devrais pas retrouver le MGS2 du commerce dans la version PS2.

Voyant GTA III dans la rubrique des meilleures ventes US et Europe depuis des mois, je me demandais à combien d'exemplaires le jeu s'est vendu et s'il n'avait pas dépassé les 5 millions de ventes de MGS2 ?

En France, GTA III en est environ à 450 000 exemplaires vendus : c'est énorme (source Take 2 France). À l'échelle mondiale, il a dépassé les 6 millions d'exemplaires...

Autre grande question : si Take 2 arrive à vendre ses jeux à bas prix dès leur sortie, pourquoi les autres éditeurs ne tont pas de mêrne ?

Une petite précision : la France est pour une fois privilégiée, puisque c'est le SEUL pays à avoir eu accès à GTA III à ce prix préférentiel. C'est entièrement grâce au bureau français de Take 2, qui a lui-même permis ce positionnement tarifaire bénit des Dieux.

El comment, à ce moment-là, Konami peut-il se permettre de vendre MGS2 (excellent jeu il est vrai) 10 € au-dessus des prix maximum pratiqués ?

Les budgets de développement de GTA III sont probablement loin derrière ceux de Metal Gear Solid 2, et nous connaissons tous la composante « rentrer dans ses frais » en matière de politique tarifaire. En outre, considérant l'attente que le public avait pour un tel titre, Konami a dû juger bon d'établir un tel prix... En tout cas, on sait quel est le jeu au succès le plus reconnu commercialement aujourd'hui!

Enfin, qui est le tameux Yann qui a l'air de s'y connaître en jeux de tennis ? Stagiaire surdoué ou futur testeur ?

Yann est en effet notre plus grand spécialiste ès jeux de tennis. Ce n'est ni un stagiaire, ni un futur testeur, c'est un fantassin de soutien occasionnel qui nous aide dans notre combat quotidien pour faire Joypad, lorsque c'est nécessaire. En l'occurrence, étant donné ses connaissances en matière de jeux de tennis et la difficile période qu'était mai (puisque nous préparions l'E3), il était tout désigné pour ce travail!

Merci pour le bonheur que vous m'apportez tous les mois et bonnes vacances.

NoNo, Castres (81)

(Lastificate in Narocort riskin)

Salut mon amour. D'abord, je tiens à préciser que mes précédentes lettres, c'était pour s'amuser : la vie est un jeu, comme dirait Nintendo.

En effet, Christophe nous écrit tous les mois ou presque depuis quelque temps. La plupart de ses lettres étaient tabuleusement impubliables, car hautement insultantes et remplies d'immondices verbales brodées au papier avec un brio certain.

Je rajouterai « la vie est belle » (pas comme le slogan de Citroën, mais comme le film de Roberto Begnini). Je reste cependant persuadé que le meilleur reste à venir et que les jeux vidéo procureront encore plus de plaisir qu'actuellement grâce à de nouveaux concepts. Une fois n'est pas coutume, j'ai des questions qui me furlupinent l'esprit : comment faut-il prendre votre volonté d'éduquer ? En privilégiant certains jeux plutôt que de simplement en parler, comme avec PES ?

On ne peut pas vraiment parler de privilèges. SI nous avons autant parlé de Pro Evolution Soccer, c'est qu'il le méritait, c'est tout, et des milliers de joueurs peuvent en témoigner. Certains d'entre eux ne juraient auparavant que par la série FIFA, et ils sont aujourd'hui conscients qu'il existe autre chose, qui plus est mellieur lorsqu'on recherche un gameplay plus « simulationniste » qu'arcade. C'est ça éduquer.







MAINSTREAM VS HARDCORE GAMING (SUITE)

Chacun a des goûts personnels et le but premier des jeux vidéo est d'éprouver du plaisir. Il n'y a donc pas de direction à prendre, et même si des avis différents sont intéressants à connaître, la personne qui choisit un jeu le fait pour elle et non pas pour rejoindre un état d'esprit ou quoi que ce soit.

En théorie, oui. Deux choses cependant. Toujours sur l'« éducation » : on ne peut pas choisir au mieux si on n'a pas toutes les cartes en main, c'est-à-dire si on ne sait pas quels sont tous les choix disponibles. Or, rares sont ceux qui peuvent se permettre d'essayer tous les jeux. Deuxièmement : nombreux sont les joueurs qui, à l'inverse, souhaitent rejoindre un état d'esprit auquel ils s'identifient. Ce n'est pas forcément négatif. Nintendo représente un état d'esprit, Sony aussi, Joypad aussi... Dans notre cas, c'est différent : qu'un jeu se vende bien ou pas, on s'en tape. Du moins, cela ne change pas notre quotidien. Nous avons une vision plus globale de tout ca, et la chance de pouvoir l'alimenter régulièrement en étant les témoins privilégiés de tout ce qui se fait dans le milieu du jeu vidéo. Il en découle une responsabilité ; passer nos connaissances, et - c'est là notre conviction - tenter de vous faire partager des idées plus profondes que les idées communes que tout un chacun, le « grand public », peut avoir. Vous montrer ce que le jeu vidéo pourrait être... En parlant de PES, nous avons en quelque sorte montré ce qu'un jeu de foot peut être, face à l'idée commune disant qu'il n'y avait rien de mieux que FIFA. Idée fausse, bien entendu.

Il faut garder les pieds sur terre et ne pas oublier qu'à la base, les jeux vidéo sont un loisir et non pas une passion (pour la grande majorité des joueurs).

Pour la grande majorité des joueurs, il est vrai. Mais est-ce à ceux-ci que nous nous adressons ? Je ne crois pas. Nous nous adressons justement à ceux qui sont passionnés. Ce qui n'empêche effectivement qu'il faut raison garder : dans jeu vidéo, il y a « jeu ». Pas « guerre », comme semble plus la pratiquer certains...

C'est blen de dire quand un jeu est mauvais, de chercher la perfection ; cependant, il est plus facile de donner son avis que de faire quelque chose.

Un avis, c'est comme un trou du c...: tout le monde en a un. Internet en témoigne tous les jours. Maintenant, il existe une subtile nuance entre la critique et l'émission d'un avis. La critique est un avis professionnalisé, qui suit des règles, se conforme autant que possible à une certaine forme d'objectivité (bien qu'elle soit toujours discutable), et surtout bénéficie d'une expérience. Et taire une bonne critique est tout aussi difficile que de faire « quelque chose » bien.

De toute façon, le meilleur avis, c'est celui qu'on se fait soi-même, en jouant.

Une fois encore, ce ne sera peut-être pas le meilleur avis, mais le plus acceptable pour celui qui l'émet.

Pourquoi êtes-vous devenus passionnés de jeux vidéo et qu'est-ce qui nourrit votre passion ?

Expliquer pourquoi nous sommes devenus passionnés, ce serait soit trop long, soit trop court à expliquer... Ce qui nourrit notre passion, en tout cas, c'est clairement Joypad. Le fait d'être au cœur du bouillon, d'y apporter notre contribution, aussi Infinitésimale soit-elle. Et surtout la profonde conviction que le jeu vidéo n'a encore rien montré de ses merveilles, que le plus fantastique reste à venir. Bon sang, tu comprends !

Pour quelle raison ne prenez-vous plus de stagiaires ?

Parce qu'il y a beaucoup trop de demandes, que nous n'avons pas le temps de nous occuper d'eux autant qu'il le faudrait, que nous avons eu quelques mauvaises expériences aussi, et surtout parce que.

Où est passé le Côté Pécé ? Et pourquoi la rubrique For Eyes Only attelle aussi été absente ?

Il est des rubriques qui sont marquées du sceau « sacrifiez-moi ». Comme chaque mois, et c'est de pire en pire, on manque de pages pour parler de ce

SI VOUS AIMEZ QUAKE, VOUS AIMEREZ PIKMIN

From : Robin • To : redacpad@club-internet.fr • Subject : Qui ne tente rien...

Alaoha à toute la rédac du Pad et bonnes vacances ! Allez zou, aujourd'hui, je zappe les compliments... Arg, non finalement, il m'est impossible de ne pas vous féliciter pour le dossier sur l'« E-cube » 2002. Comme les autres années, c'était nickel, et je me demande encore comment vous faites pour nous donner plus d'infos que le Web. Sérieusement, j'avais sillonné le Net international bien avant de recevoir le Pad de juillet/août, et finalement, pas moyen de faire plus complet que le Joypad.

En sillonnant bien le Ouaib, je pense que d'aucuns auraient pu trouver tout ce qu'il y a dans ce numéro de Joypad... mais c'est du taf c'est sûr! Bon j'arrête là (4 lignes de compliments, c'est plutôt pas mai pour un mec qui voulait les zapper...) et je rentre dans le vif du sujet. Au risque d'être l'auteur de la lettre à la con du mois, je ne peux m'empêcher de poser cette question qui me torture l'esprit (et c'est pas peu dire!) depuis que je lis

Joypad: voilà presque 4 ans que je cherche vainement le fonctionnement du « Top 10 de la rédac »... Vous allez sûrement me prendre pour l'homme le plus stupide du monde mais je ne comprends vraiment pas comment vous attribuez les points ! Pourquoi « MGS2 » a 37 points ? Et comment en a-Hi perdu 6 par rapport au numéro précédent ? Y a pas moyen, j'arrive pas à comprendre, alors je vous en supplie, éclairez-moi pour que je puisse enfin dormir !

Ah oui. C'est vrai, c'est un peu compliqué. En fait, tous les mois, chaque testeur choisit ses 5 titres, les classe dans son ordre de préférence. Le premier compte pour 5 points, le second pour 4, le troisième pour 3, le quatrième pour 2 et le dernier pour 1. Ensuite, on ajoute les scores de chaque jeu, tout simplement. Souvent, un jeu passe de la 2° à la 3° place par exemple chez un testeur, et cela suffit donc à lui faire perdre un point au classement général. En l'occurrence, si MiGS2 a perdu 6 points dans ton exemple, c'est que 6 d'entre nous l'ont rétrogradé d'une place (ou 3 de deux places, etc.).

C'est pas du tout mon genre mals l'aimerais revenir sur la note que vous avez attribuée à Pikmin. J'ai joué récemment à ce jeu tout en restant sceptique, et là, surprise : j'ai découvert un titre accrocheur à souhait que j'ai bouclé en 2 jours (en jouant énormément ; je ne remets pas en cause la durée de vie du jeu, qui est acceptable) et qui à mon avis méritait au moins un 8/10 et peut-être même un Mégastar ! Je ne suis ni une fille, ni un joueur occasionnel, et je recommande ce jeu à tous les amateurs de jeux vidéo. En tait, je le conseille surtout à tous les fans de FPS (PC compris) qui, comme moi, ont plié Quake, Unreal, MOH, Jedi Knight, Deus Ex et Wolfenstein dans tous les sens : je vous assure qu'un peu de fraîcheur comme ça fait vraiment du bien...

Grumpt. Quand on se tape tous les FPS à la chaîne, presque n'importe quoi d'autre apporte de la fraîcheur ! Cela dit, consellier Pikmin aux fans de FPS, c'est vraiment fort de ta part.

Un dernier paragraphe pour vous demander si le « crystal filter advance » (que vous présentiez dans un petit booklet sur la GBA il y a quelque temps) est sorti en France et si les petites boîtes en plastique estampillées Nintendo (même booklet) (je suis accro à l'officiel et ne me demandez pas pourquoi mais je veux absolument des boîtes Nintendo pour ranger mes jeux de GBA) sont susceptibles de voir le jour dans nos insignifiantes contrées.

Des équivalents de ces deux articles sont sortis. Concernant le premier, nous n'avons pas encore pu le tester, et malheureusement, il est assez délicat de faire confiance à des produits qui risquent de détériorer l'écran de votre console. La lisibilité de la GBA étant déjà perfectible... Pour les seconds, cependant, la plupart des produits existants sont fort valables (je n'ai pas vu les officiels en boutique).

Je vous laisse, bonnes vacances et surtout bonne rentrée. En oui, on attend déjà le Pad de septembre alors n'oubliez pas de bosser ! Tchao, bonne continuation !

J'en profite pour dire un grand merci à tous ceux qui nous ont écrit de leurs vacances, leurs cartes postales sympatoches nous ont vraiment fait très plaisir pendant qu'on était enchaîné dans la cave de la rédaction.

dont on veut parler ; on passe donc à l'as des pages moins « importantes ». Côté Pécé et For Eyes Only sont en première ligne. Certaines réformes sont de toute façon en cours de maturation pour le magazine, comme nous l'avions déjà évoqué, et nous espérons trouver des solutions au plus vite.

Pourquoi les aiguilles des montres tournent dans ce sens ?

Parce que si elles tournaient dans l'autre sens, il faudrait re-graduer tous les cadrans à l'envers.

Josepe est-il le Miguel des Solanges ? Ma connerie a-t-elle des limites ?

Respectivement, « je ne comprends pas quand toi parler », et « je pense que non ».

Pourquoi est-ce que ie vous écris ?

Au départ, je me suis dit que c'était pour qu'on réponde. Mais finalement, j'en suis de moins en moins convaincu.

Christophe

Joypad mode d'emploi

Comme chaque année, les vacances nous ont rendu des rédacteurs encore moins frais qu'avant. Entre les maladies infantiles de Willow, les aventures de Greg au Japon et la popularité d'Angel, l'été fut chaud!

DIMANCHE 14 JUILLET

>>>> (3:15

Au Japon, Greg attend Aruno à l'ambassade de France où se déroule une petite fête comme chaque 14 juillet. Cette année, cependant, le règlement est très strict et les ressortissants français ne peuvent inviter d'amis japonais sauf s'il s'agit de leur conjoint(e). Bloqué à l'extérieur avec sa meuf, Aruno se morfond. Greg décide alors de sortir le rejoindre, non sans taxer quelques boissons et autres victuailles pour son malheureux compaanon. Au moment de sortir de l'ambassade, un zélé lui demande s'il a le droit de sortir de l'enceinte de l'ambassade (territoire français) avec des denrées. Réponse de Greg, déjà à l'extérieur : « Je fais un peu d'import parallèle, c'est rien. » Et de commencer une « after » devant l'ambassade avec Aruna.

MARDI 16 JUILLET

>>>>> 10:12

Au Croisic avec pas mal d'anciens de Game One, Gollum, qui s'est juré de ne pas toucher une console pendant les vacances, succombe finalement aux charmes du bon vieux Dance Dance. Parmi la petite troupe, deux clans se forment alors: le dojo Gollum s'illustrant dans la danse bondissante à la night clubber (alias technique copyrightée du kangourou), et le dojo de Bertrand falt de gestes sobres et classieux. Pendant près d'une semaine, les deux « gourous » feront tout pour voir leur secte grossir. Les défis commencent...

JEUDI 18 JUILLET

>>>>> \ ; \ ; \

La lutte reste équilibrée jusqu'au jour où, royal de fourberie, Gollum trouve « the idea » en promettant des glaces Häagen-Dazs à ses futurs disciples. Un coup de grâce ultime qui convaincra ainsi définitivement Alex, Marcus, Fethi et Ludo, Véritable esthète, Bertrand désapprouvera de telles pratiques fallacieuses... C'est ça, la surpuissance marketing, vieux!

VENDREDI 19 JUILLET

>>>>> 18:08

À l'aéroport de Madrid, Angel attend son avion peinard en lisant son journal sportif, lorsque deux mecs !'abordent : « Hey, excuse-moi, tu serais pas Angel de Joypad par hasard ? » Angel, super nonchalant : « Ouaip. » Ces deux sympathiques lecteurs, Hervé et Boun, étaient en fait des vacanciers qui prenaient le même avion que notre vampire hispanique.

>>>>> 15:83

Julo écoute son répondeur : « Ouais Julo, c'est Willow, j'ai la varicelle. Pfff... Bon ben à plus... »

DIMANCHE 4 AOÛT

>>>>> 23:45

Après 19 heures d'avion éprouvantes, Greg arrive enfin à l'aéroport de Paris -Charles De Gaulle. 13 heures pour faire Tokyo-Munich, puis 4 heures d'attente à Munich pour cause d'orage, et enfin 2 heures pour faire Munich-Paris.

LUNDI 5 AOÛT

>>>>> | | : 08

À cause de son voyage, Greg à les fesses supra-irritées et ne peut pas rester assis plus d'une heure. Il travaille donc debout, couché, ou à genoux, ce qui étonne ses congénères les humains.

>>>>> 16:02

Un cri déchire la salle des tests. Kendy visiblement transfiguré se dresse et fixe Gallum.



« 'Tain, c'est fou, le jeu prend en compte les battements de cœur du perso... je les sens dans le pad I C'est hallucinant. » Tétanisé, Gollum hésite entre mourir de rire et le dépit profond. Le maître de la « Low Tech Attitioud » a encore frappé!

MARDI 6 AOÛT

>>>>> 15:24

Absorbé et bien stressé par l'effrayant Project Zero, Julo joue au casque. D'humeur facétieuse, Gollum regarde Angel et lui montre deux dolgts. Soudain, il se retourne vers Julo, lui plante les doigts en question dans le dos tout en poussant un cri d'horreur... Julo fera un saut glgantesque, suivi d'un impressionnant lancer de manette, le tout accompagné d'un prodigieux cri d'effroi. Angel, Karine et Gollum se roulent au sol, tandis que Julo, encore blême, tente de comprendre ce qui vient de lui griver...

>>>>> | 1:47

Angel, qui a discuté avec Willow par téléphone, nous explique que ce dernier est tellement défiguré qu'il ne sort plus de chez lui, refuse tout contact avec l'extérieur et par conséquent vit comme un paria. Par !CQ, Willow avouera même à Gollum : « Je sais enfin ce que peuvent ressentir les chiens placés en quarantaine! »

MERCREDI 7 AOÛT

>>>>> 21:15

Au début, on croyait qu'il s'agissait d'un lépreux, mais finalement c'était bien Willow. Arrivé ultra-tardivement pour ne pas être vu et nous refiler sa maladie, notre testeur pestiféré présente un visage affreux, digne des meilleurs moments de la peste bubonique. Heureusement, Kendy, qui était resté assez tard pour assister au spectacle, l'a pris en photo pour nous montrer l'étendue des dégâts (voir le Trombi).

JEUDI 8 AOÛT

>>>>> {3:45

Julo, qui vient d'arriver, apprend que, la veille, Willow a bossé sur son ordinateur. Se trouvant mal, notre hypocondriaque appelle ses parents pour savoir s'il a déjà eu la varicelle, Sa mère ne se souvenant plus, le voilà qui panique au téléphone : « Non rnais c'est pas « peut-être » que je veux comme réponse, tu dois bien savoir si je l'ai eue, non ? »

VENDREDI 9 AOÛT

>>>>> 18:19

Angel: « Je me souviens, y avait un film de Bruce Willis qu'était super-flippant. Le 5° Élément ça tuait! » Silence de mort... « Ah non merde, c'est 6° sens! »

SAMEDI 10 AOÛT

>>>>> 04:30

Julo et Angel boivent des coups dans un pub. Revenu des toilettes, Angel aperçoit Julo en train de filer du blé à un groupe de musiciens qui vient d'interpréter quelques morceaux, dont du U2. Angel alpague Julo: « Mais Julo, c'était trop perrave, tu vas pas filer du blé à ces... » La chanteuse du groupe arrive alors et tend ses bras : « Angel, c'est Angel, tu vas bien 1?! » Il s'agissait d'une ancienne copine de classe du collège!

DIMANCHE 11 AOÛT

>>>>> 18:07

Traz, dans son bureau, jette un ceil sur les championnats d'Europe d'athlétisme.

Traz: « Ah, ça y est, c'est la course des 50 000 mètres qui va démarrer! » Angel: « Ah, ça y est, c'est la course des 50 000 mètres.

Ià '?! » Traz: « Ahahahaha! Mais non je déconne, ça n'existe pas, abruti! » Angel: « Euh... enfin, j'voulais dire les 42 000 mètres... euh non, le marathon quol... »

colin mcrae rally 3











PlayStation 2

colin mcrae rally 3

Explosez le chrono dans 56 spéciales et 8 pays - Pilotez 15 voitures différentes - Un système de dommages réaliste - Affrontez les conditions météo

Le 11 Octobre, mettez un turbo dans vos consoles







GENIUS AT PLAY"

Téléchargez les vidéos exclusives du jeu sur le site : www.codemasters.com

CHAQUE EPOQUE A SA VERMINE, ILS TRAVERSENT LE TEMPS POUR L'EXTERMINER!



IMESPLITERS?

www.timesplitters2.eidos.com









€IDOS